DUNGEONS & DRAGONS®

REINOS OLVIDADOS®

R.A. SALVATORE

EL ELFO OSCURO

Lectulandia

La leyenda de Drizzt incluye una serie de relatos publicados en las antologías de Reinos Olvidados y la revista Dragon. La antología El Elfo Oscuro. Relatos los reúne por primera vez, además de incluir una historia totalmente inédita de R. A. Salvatore. Desde el sorprendente origen de la pantera que acompaña a Drizzt, hasta el primer encuentro de Jarlaxle y Entreri con las hermanas dragón, los relatos recogidos en esta antología amplían el mundo de esta serie épica y nos ofrecen perspectivas nunca vistas de uno de los personajes más queridos de Reinos Olvidados.

Lectulandia

R. A. Salvatore

El elfo oscuro: Relatos

Reinos Olvidados: El elfo oscuro - 00

ePub r1.1
Titivillus 02.05.2018

Título original: *The Legend of Drizzt Anthology. The Collected Stories*
R. A. Salvatore, 2011
Traducción: Emma Fondevila & Emilio G. Muñiz
Diseño de cubierta: Raymond Swanland
Digitalización: Dr.Doa

Editor digital: Titivillus
ePub base r1.2

más libros en lectulandia.com

5
ANIVERSARIO
EDICION
CONMEMORATIVA
PROYECTO
SCRIPTORIUM
epublibre
"MAS LIBROS,
MAS LIBRES"

LA PRIMERA MELLADURA

Publicado por primera vez en la revista
Dragon®, n.º 152, TSR, diciembre de 1989

Éste fue el primer cuento que me publicaron. Lo escribí en la vertiginosa época en que acababa de iniciar mi carrera como escritor profesional y cuando todavía estaba trabajando en el campo financiero para una empresa de alta tecnología. Ya estaban en las librerías las dos primeras novelas de Drizzt, *La Piedra de Cristal* y *Ríos de plata*, y se vendían bien, y estaba escribiendo la tercera de la serie cuando se presentó la oportunidad de componer una narración corta para la revista *Dragon*. Por supuesto, dije que sí. (Me encantaba la revista *Dragon* y quería trabajar con Barb Young.) Además yo era un escritor novel al que finalmente se le presentaba la ocasión de dejar brotar todas esas historias que tenía dentro. Sinceramente, ¡no podía parar de escribir!

Y por eso, sobre todo, fue por lo que nació «La primera melladura». Me puse a contar una historia cuyo personaje central era Bruenor, que realmente había llegado a entusiasmarme y que cada vez más aparecía en las novelas en un segundo plano, justo detrás de Drizzt. El aliciente añadido que presentaba para mí era la provocación a los lectores. Al final de *Ríos de plata*, aparentemente se daba a entender que Bruenor moría, de modo que este cuento apareció (engañosamente) como un tributo al amigo perdido.

El otro incentivo para embarcarme en esto era mi permanente fascinación por la cultura enana y el habla dialectal. Por entonces estaba leyendo a Brian Jacques y me maravillaba el uso que hacía de las formas dialectales, y francamente, quería entrar en ese juego. En esta historia, sin duda, encontré la oportunidad que buscaba. Todo va de enanos que hablan, discuten y bromean con otros enanos como sólo los enanos saben hacerlo.

Por otra parte, la frase clave de la historia aparece casi al final: «El honor por encima de la ira». Aunque no me di cuenta en aquel momento, este lema se convirtió en un elemento clave del rompecabezas de Bruenor a medida que avanzaban los libros de la Leyenda de Drizzt, en especial al llegar al Tratado del barranco de Garumn y a la forma tan razonable en que Bruenor se vio obligado a pactar con el rey Obould. Siempre poniendo el honor por encima de la ira, el pragmatismo por encima de la pasión, en lo que afectaba al clan por el que debía velar. Releyendo ahora este cuento, me sorprende ver cómo arraigaron las características individuales de los compañeros del Salón en mi subconsciente, tanto que han mantenido su coherencia a lo largo de más de veinte años.

—¿Ya tenéis *toas* las cosas? —preguntó el joven y fornido enano, frotándose con la mano las mejillas y la barbilla aún lampiñas.

Los dos enanos más pequeños, Khardrin y Yorik, asintieron y dejaron caer sus grandes sacos. El eco repitió el ruido metálico que produjeron los bultos al golpear contra el suelo de piedra en la quietud de las profundas cavernas.

—¡Eh, silencio! —les soltó Feldegar, el cuarto miembro de la conspiración—. ¡Garumn pedirá nuestras cabezas si se entera!

—Garumn se enterará debidamente cuando hayamos terminado —dijo Bruenor, el enano robusto, que con un guiño malicioso y una sonrisa rebajó la repentina tensión—. Veamos lo *c'hay*, entonces. ¡No perdamos tiempo!

Khardrin y Yorik empezaron a rebuscar entre las piezas de armadura y las armas de todo tipo que había en los sacos.

—Toma tú la jarra espumosa —dijo Khardrin con orgullo, dándole a Bruenor un escudo bruñido.

—¡El de mi propio padre! —rió Bruenor, maravillado por el sigilo y el valor que habían demostrado sus primos más jóvenes.

El enano cargó en su brazo la pesada arma defensiva y cogió el hacha de nueva factura que había traído consigo, preguntándose con inusitada seriedad si era digno de llevar el escudo blasonado con la jarra espumosa, la insignia del clan Battlehammer. Había superado ya la mitad de su tercer decenio, estaba casi en su tercera adolescencia, y continuaba sintiéndose como un niño con esa cara en la que no asomaba ni un pelo. Se volvió para que los otros no notaran que se ruborizaba.

—¿Cuatro juegos? —dijo Feldegar, mirando las pilas de armamento—. ¡Ni hablar! Vosotros dos os quedáis. ¡Sois demasiado jóvenes *pa* peleas!

Khardrin y Yorik miraron a Bruenor, impotentes.

La observación de Feldegar tenía sentido, y Bruenor lo sabía, pero no podía hacer caso omiso de la expresión de desencanto de sus primos más jóvenes ni olvidar el trabajo que se habían tomado para que pudieran llegar hasta ese punto.

—Se necesitarán cuatro juegos —dijo, por fin.

Feldegar le lanzó una mirada asesina.

—Yorik viene con nosotros —le dijo Bruenor, sosteniéndole la mirada—, pero tengo un trabajo más importante para Khardrin —añadió, y le dirigió un guiño al más pequeño de los cuatro—. La puerta debe cerrarse y atrancarse detrás de nosotros —explicó—. *Vamo'a* necesitar un guardia rápido para abrirla, y todavía más rápido de lengua. Tú eres el único de nosotros lo bastante astuto como para contestar las preguntas de *tos* los que puedan andar por aquí abajo. ¿Crees que podrás hacerlo?

Khardrin asintió con todo el entusiasmo de que fue capaz, volviendo a sentirse importante, aunque habría preferido marcharse con ellos.

Sin embargo, el plan no convenció a Feldegar.

—Yorik es demasiado joven —dijo con un gruñido.

—*Pa* ti, pero no *pa* mí —le replicó Bruenor.

—¡Yo soy el jefe! —dijo Feldegar.

—El jefe es Bruenor —dijeron al unísono Yorik y Khardrin.

La mirada de Feldegar adquirió un cariz peligroso.

—Su abuelo es el rey —adujo Khardrin.

Feldegar se señaló la barbilla.

—¿Ves esto? —preguntó, aludiendo a la barba rala de su cara—. ¡Pelos! ¡Yo soy el jefe!

—¡Bah!, tú no eres mayor que Bruenor —dijo Yorik—. Y él es un Battlehammer, segundo aspirante al trono. ¡Y los Battlehammer gobiernan en Mithril Hall!

—Ese túnel todavía no ha sido *reclamao* —dijo Feldegar con sequedad—. Está fuera de Mithril Hall, y del dominio de Garumn. Ahí dentro, manda el que tiene barba.

Bruenor desechó ese comentario con un encogimiento de hombros, a pesar de la nueva referencia a su cara imberbe. Comprendía el peligro y la osadía de su aventura y no estaba dispuesto a que todo se enmarañara en torno a un título que significaría muy poco cuando se iniciara la lucha.

—Tienes razón, Feldegar —reconoció ante el estupor y el desencanto de Khardrin y Yorik—. En el túnel, tú serás el jefe, pero todavía estamos en Mithril Hall, *me* supongo, y aquí vale mi palabra. Khardrin guarda la puerta, y Yorik viene.

A pesar de sus bravatas, Feldegar era lo bastante listo como para conceder algo a fin de ganar algo. Ya podía resoplar, y desgañitarse, y mostrar su barba todo lo que quisiera, pero sabía que si Bruenor se le oponía, ninguno de los demás lo seguiría.

—Entonces, rematemos la faena —gruñó, y levantó la barra de hierro de la pesada puerta de piedra.

Bruenor echó mano de la argolla de hierro de la puerta y reconsideró (no por vez primera) el paso que estaba a punto de dar. De los cinco enanos adultos que habían ido recientemente a explorar ese túnel, sólo uno había regresado, y lo que había contado había bastado para erizar los pelos de los guerreros más curtidos del clan Battlehammer.

- ahora Bruenor y sus jóvenes amigos, que en ningún caso tenían edad suficiente para figurar entre los guerreros del clan, se habían propuesto limpiar el túnel y vengar a los de su raza.

El fornido enano reprimió un estremecimiento y tiró de la argolla de la puerta, que, al abrirse, dejó entrar una ráfaga de aire rancio. Ante ellos se cernía la oscuridad. Habían vivido toda la vida bajo tierra, los túneles habían sido su hogar, pero éste parecía todavía más oscuro, y su aire viciado pesó sobre ellos como una losa.

Feldegar cogió una antorcha de una oquedad que había en la pared, pero su luz apenas hizo mella en la profunda oscuridad.

—Espera a que nos hayamos perdido de vista —le dijo a Khardrin—, y después,

¡pon la barra en la puerta! Tres golpes y luego dos significarán que somos nosotros que volvemos.

Se armó de valor y abrió la marcha.

Por primera vez, Khardrin se sintió contento de que lo dejaran atrás.

La antorcha pareció realmente patética cuando a sus espaldas sonó el eco de la puerta de piedra al cerrarse. Los pedruscos y las rocas los hacían trastabillar, las estalactitas se cernían sobre ellos desde el techo bajo y los contrafuertes de piedra los obligaban a sortear un rincón sin salida tras otro, cada uno con la promesa de un monstruo dispuesto a saltarles encima.

Yorik había traído una buena provisión de antorchas, pero cuando ya la segunda se había agotado y la tercera empezaba a flaquear, la tensión comenzó a menoscabar su resolución. Encontraron una piedra plana que servía de asiento e hicieron su primer descanso.

—¡Al infierno con todo esto! —gruñó Feldegar, frotándose un pie dolorido—. ¡Ya llevamos tres horas, y ni rastro de la maldita cosa! *¡Me* empiezo a creer que lo que se cuenta no es *verdá!*

—Entonces, será que te estás volviendo majara —dijo Yorik—. ¡Fue un ettin lo que acabó con los cuatro! ¡De eso no hay duda!

—A sujetar esas lenguas y a hablar bajo —los reprendió Bruenor—. Bastante tenemos con la antorcha para llamar la atención. ¡No necesitamos el eco de vuestras palabras para anunciarnos!

—¡Bah! —le soltó Feldegar—. ¡Si tu padre fuera un príncipe de *verdá*, bajaría aquí y remataría la faena como es debido!

Bruenor entrecerró los ojos, amenazador, pero al final prefirió alejarse unos pasos meneando la cabeza. No era ni el lugar ni el momento para entrar en discusiones.

—En *realidá*, Bangor prometió acabar con esto —protestó Yorik—, pero cuando se hayan ido los mercaderes de Piedra Alzada y haya tiempo para hacer planes.

—Y cuando el ettin se haya *escapao*, ¿no?

Si hubieran estado de vuelta en casa, Feldegar habría pagado con unos cuantos dientes rotos ese insulto, pero Bruenor dejó pasar la pulla. Sabía que su padre, Bangor, y el rey Garumn habían hecho lo correcto al cerrar a cal y canto el túnel con aquella pesada puerta hasta que pudieran dedicar todos sus esfuerzos a luchar contra la criatura. Cualquier ettin era un enemigo formidable; además ese gigante de dos cabezas se encontraba más cómodo en la oscuridad que los propios enanos. La precipitación y la imprudencia no eran buenas armas para perseguir a un ettin.

Sin embargo, ahí estaba él con sólo dos compañeros, y ninguno de ellos había participado jamás en una verdadera batalla.

Una vez más trató de sofocar el miedo, repitiéndose que era un príncipe enano;

que él y sus compañeros habían pasado muchas horas entrenando; que se sentían cómodos con las armas en la mano y conocían todas las tácticas.

—Vamos, sigamos el camino —gruñó Bruenor con obstinación tras volver a coger la antorcha.

—Soy yo quien dice cuándo nos vamos —replicó Feldegar—. El jefe soy yo.

Bruenor le arrojó la antorcha.

—¡Abre la marcha, entonces!

—¡Enanos! ¡Enanos! —chilló Sniglet—. Son tres.

—¡Chsss!

Cara de Sapo le atizó un bofetón que lo tiró al suelo.

—Somos cinco contra tres. Además, nosotros los vemos, y ellos a nosotros no. —Una sonrisa maliciosa cruzó la cara del enorme goblin.

Habían ido hasta ese oscuro túnel desde la ciudad de los goblins para saquear la guarida del ettin, aunque, a decir verdad, a Cara de Sapo no lo entusiasmaba demasiado la perspectiva de acercarse a aquella cosa. De otras expediciones anteriores, los goblins habían vuelto con un número de efectivos muy mermado. Sin embargo, era posible que Cara de Sapo hubiera encontrado ahora una salida airosa. ¿No se sentiría el rey goblin colmado de alegría si le entregaba las cabezas de tres odiosos enanos?

La antorcha era todavía un puntito de luz en el túnel por delante de ellos, pero ya se había vuelto a poner en movimiento.

—Al túnel lateral —ordenó—. Nos echaremos encima de ellos cuando lleguen. Usses los atacará por el frente.

Se pusieron en movimiento lenta y silenciosamente, apoyándose sobre las almohadillas de los pies y dando gracias de que los enanos usaran antorchas.

Y los goblins, no.

El túnel se había ensanchado; ahora tenía capacidad para marchar en columna de diez en fondo, y el techo también era más alto.

—Hay altura suficiente para un gigante —comentó Bruenor con tono sombrío.

Los tres avanzaban en la clásica formación de caza de los enanos. Feldegar iba por el centro del pasadizo con la antorcha, y Bruenor y Yorik esquivaban las sombras de las paredes a uno y otro lado. Mientras Feldegar controlaba el paso, los otros dos iban de espaldas a la pared casi sin mirar dónde ponían los pies. Con esta alineación, Bruenor dependía de Yorik, y Yorik de Bruenor; cada uno de ellos aprovechaba la ventaja que le daba el ángulo para explorar la pared por delante de su compañero.

Fue así como Bruenor, que marchaba a la izquierda de Feldegar, observó el

primero un corredor transversal que partía de la pared de la derecha. Con una seña advirtió a sus atentos compañeros, y él y Feldegar esperaron a que Yorik se posicionara detrás de un saliente de piedra providencial que había en la esquina de la galería lateral.

Entonces, Bruenor y Feldegar siguieron caminando de frente por el pasillo principal, como si no hubieran visto el túnel adyacente.

La previsible emboscada se produjo cuando estaban en el centro de la boca del túnel.

Yorik le puso la zancadilla al gran goblin que se lanzó sobre ellos y, a continuación, se colocó detrás de él mediante una voltereta y le atizó con la maza en la nuca cuando trató de levantarse.

Los otros goblins, que estaban más adelantados en el pasadizo principal, salieron a la carga, ululando, y les arrojaron las lanzas.

También Bruenor se puso en movimiento y cruzó el túnel por detrás de Feldegar. Cuando la luz de la antorcha le permitió ver que la primera lanza iba derecha a su primo pequeño, se abalanzó de cabeza hacia Yorik y desvió el proyectil con su elaborado escudo antes de que produjera el menor daño. Después, continuó la voltereta hasta ponerse a salvo detrás del saliente de piedra que había junto al corredor lateral.

Feldegar no vaciló. Consciente de que la principal amenaza la tenían al frente, arrojó la antorcha hacia delante y preparó la ballesta.

Horrorizados al encontrarse súbitamente expuestos al revelador círculo de luz, los goblins chillaron y se retiraron hacia las sombras, refugiándose detrás de las rocas y las estalagmitas.

El virote de Feldegar alcanzó a uno en el corazón.

—¡Malditos enanos! —susurró Sniglet, arrastrándose hasta Cara de Sapo—. Saben que estamos aquí.

Cara de Sapo arrojó al pequeño goblin detrás de sí y sopesó la situación.

—¿Salimos corriendo? —preguntó Sniglet.

Cara de Sapo negó airadamente con la cabeza. Normalmente, la retirada habría sido la salida más aceptable, pero sabía que no tenían esa opción.

—El rey nos arrancará la cabeza si llegamos sin nada —le susurró al pequeño goblin.

—¿Cómo vamos? —le preguntó Feldegar a Bruenor en un susurro desde un recoveco de la otra pared del túnel principal.

—Yorik ha derribado a uno —replicó Bruenor.

Gruñendo, Yorik se arrastró hasta donde estaba Bruenor, detrás del saliente rocoso. Una segunda lanza lo había alcanzado en la cadera.

—¡Pero también lo han herido! —añadió el enano en un tono que esperaba que sólo Feldegar pudiera oír.

—Puedo luchar —insistió Yorik en voz claramente audible.

—¡Fantástico! —dijo Feldegar para sí mismo, recordando que él no había sido partidario de que trajesen con ellos al joven enano. Sin embargo, su sarcasmo desapareció cuando pensó en que Yorik había desbaratado la emboscada de los goblins y probablemente le había salvado la vida.

—¿Cuántos has contado? —inquirió Bruenor.

—Cuatro delante —replicó Feldegar—, pero uno ha perdido el espíritu de combate —añadió con una risita lúgubre.

—¡Tres a tres, entonces, malditos enanos! —les gritó Cara de Sapo desde el otro lado.

Feldegar disparó otro virote hacia el lugar de donde provenía la voz y sonrió cuando rebotó en la piedra a apenas dos centímetros de la nariz del goblin.

—¡Malditos enanos!

Bruenor se dispuso a vendar la fea herida de su primo pequeño mientras éste, un joven realmente valiente, manipulaba la yesca y las antorchas; tras encenderlas, las arrojó túnel adelante a fin de privar a los goblins de la ventaja que les daba la oscuridad.

A continuación, esperaron largos minutos. Cada una de las partes buscaba una forma de romper el estancamiento y ganar ventaja sobre sus enemigos.

—Reserva las antorchas —le susurró Bruenor a Yorik—. Creo que vamos a quedarnos aquí un rato.

Bruenor sabía que el tiempo jugaba a favor de los goblins. Los enanos podían desenvolverse en la oscuridad, pero vivían la mayor parte de su vida en túneles iluminados con antorchas. Los goblins, en cambio, sólo conocían la oscuridad absoluta de las profundas cavernas. Cuando las antorchas se agotaran, atacarían.

—¿Cuántas apestosas luces tenéis, malditos enanos? —se burlaba Cara de Sapo, que al parecer era consciente de la misma ventaja.

—¡Cierra el pico! —dijo Feldegar con voz ronca, y lanzó otro virote, que volvió a rebotar en la piedra, para subrayar sus palabras.

Bruenor miró a su primo pequeño y pensó en la posibilidad de una retirada, pero esa solución parecía inviable, ya que era evidente que Yorik no podía correr. Aunque consiguieran escabullirse pasando desapercibidos, los goblins no tardarían en dar con ellos. Bruenor pensó entonces en una probabilidad remota. Tal vez estuviera lo bastante lejos de la luz. Si pudiera llegar al saliente de piedra y rodearlo adentrándose en las sombras del túnel lateral, podría salir otra vez al pasillo principal justo delante de la posición que ocupaban los goblins, lo bastante cerca como para que no le arrojaran las lanzas.

—Espera aquí y prepárate —le susurró a Yorik.

El joven enano asintió y aferró con fuerza la maza, replegando la pierna buena bajo su cuerpo para dar un salto capaz de propulsarlo cuando se reincorporara a la lucha.

Bruenor se arrastró boca abajo por la roca, pero se quedó paralizado cuando oyó la voz de Cara de Sapo.

—¡Las luces se están acabando, malditos enanos! —dijo el goblin en tono desafiante, con la esperanza de conseguir que los enanos se dieran a la fuga. Se imaginaba que entrar de golpe en la guarida del ettin era menos peligroso que luchar contra un número igual de enanos.

Bruenor suspiró al darse cuenta de que no lo habían descubierto.

Luego, consiguió escabullirse del corredor principal y entró en el lateral. Hasta aquí, bien.

Este segundo túnel bajaba abruptamente después de unos pasos y desembocaba en la negrura de una cámara enorme. Bruenor apenas entreveía sus dimensiones, pero no tardó en comprender las implicaciones al recordar de pronto que el superviviente de la primera expedición había mencionado un pasaje lateral en su terrorífico relato. Y si los goblins habían venido por el túnel principal desde una dirección y él y sus amigos desde la otra…

—Es hora de… —oyó que decía una voz ronca desde las profundidades del túnel lateral.

—… almorzar —le contestó otra.

—¡Maldita sea! —dijo Bruenor, y rápidamente volvió atrás hasta donde estaba Yorik.

—¿Ettin? —La de Yorik era una pregunta retórica porque él también había oído las voces.

—¿A qué esperamos, Bruenor? —dijo Feldegar en voz baja desde el otro lado—. Las antorchas se están agotando.

—Hora… —contestó una de las cabezas del gigante en lugar de Bruenor.

—… del almuerzo —terminó la otra.

—¡Repámpanos! —se oyó la voz de Cara de Sapo al otro lado del túnel.

Bruenor supo que el enfrentamiento con los goblins había llegado a su fin. Huirían ante la llegada del ettin, y a su grupo más le valía hacer lo mismo. Pero ¿y Yorik? Bruenor concibió un plan desesperado.

—Prepara la ballesta —le gritó a Feldegar—. Yorik y yo haremos otro tanto —mintió, porque él y Yorik no tenían ballestas—. Los goblins no se van a quedar a esperar al ettin. ¡Atácalos por la espalda cuando huyan!

Feldegar entendió el razonamiento.

—¡Oh, yo ya tengo escogido al mío! —rió maliciosamente; sabía que su blanco anterior era el líder y estaba deseoso de que el gran goblin comprendiera muy bien el peligro al que se enfrentaba.

—¡Veo luces! —rugió el ettin.

—¡Pues luces serán! —se contestó a sí mismo.

—¡Esperad, malditos enanos! —gritó Cara de Sapo—. ¡Los enanos no son quiénes para luchar contra los dos cabezas!

—¿Un pacto, entonces? —propuso Bruenor.

—Di cuál —respondió Cara de Sapo.

—Una tregua.

—¿Y salimos corriendo?

—No, no para correr —dijo Bruenor con voz ronca—. ¡Para luchar!

—¡¿Contra el dos cabezas?! —chilló Cara de Sapo.

—¡Si lo prefieres, corre, y recibirás mi virote en la espalda! —le recordó Feldegar al goblin.

Cogido en la trampa, Cara de Sapo dio un paso cauteloso fuera de su recoveco y se desplazó hacia la esquina del túnel adyacente opuesta a la que ocupaban Bruenor y Yorik. Bruenor rodeó el saliente de piedra y se puso enfrente del goblin.

—Tú y yo le ponemos la zancadilla —le susurró Bruenor a Cara de Sapo—. Le hacemos morder el anzuelo —le dijo después a Feldegar por señas.

Feldegar, que había entendido el plan, ya estaba desplazándose. Se colocó de espaldas a la pared de piedra, justo frente a la entrada del pasaje lateral, esperando encontrarse de cara con el monstruo que se acercaba.

Cara de Sapo dio instrucciones similares a los suyos, y Sniglet, de mala gana, salió de su escondite para colocarse al lado de Feldegar, pero el último de los goblins, aterrorizado, salió como alma que lleva el diablo hacia las profundas sombras del túnel.

Feldegar alzó la ballesta y lanzó una maldición.

—¡No! —le dijo Bruenor—. Deja que esa rata miserable huya. ¡Tenemos problemas más acuciantes que atender!

Feldegar volvió a gruñir y miró con furia a Sniglet, que se encogió de miedo.

—¡No te muevas de tu sitio! —le soltó el enano. Cogió con la mano la punta de la lanza del goblin y la empujó hacia el túnel lateral—. ¡Y espero que des en el blanco!

—¿Pierna izquierda, pierna derecha? —le dijo Bruenor a Cara de Sapo.

El goblin grandote asintió, aunque no estaba seguro de cuál era cuál.

Desde el túnel se oyó el ruido de una enorme pisada; después, otra. Bruenor se puso tenso y contuvo la respiración.

En esa parte de Faerun, los ettins alcanzaban proporciones enormes, pero ése era grande incluso teniendo eso en cuenta. Medía sus buenos cinco metros, y su cuerpo llenaba prácticamente el corredor. Hasta el temerario Feldegar dejó escapar un suspiro al verlo; en concreto, cuando vio los imponentes garrotes con púas que llevaba en cada una de las enormes manos.

—¡Goblin! —gritó una de las cabezas del ettin.

—¡Carne de enano! —aulló la otra.

—¡Goblin! —insistió la primera.

—¡Goblin, siempre goblin! —se quejó la segunda—. ¡Quiero carne de enano! —El ettin vaciló apenas un instante, dándole a Feldegar ocasión de dirimir la ridícula discusión.

La ballesta del enano vibró y el mordaz virote fue a clavarse con saña en las costillas del ettin. El gigante, enfadado, miró al impertinente y diminuto enano, sonriendo con ambas cabezas.

—¡Carne de enano! —rugieron al unísono, y el gigante avanzó a buen paso. Una gran zancada lo llevó al corredor principal.

El siguiente ataque lo ejecutó Cara de Sapo. De un salto trepó a la pierna del ettin y se puso a morder y a clavarle su pequeña espada en la enorme pantorrilla. Una de las cabezas de la criatura le dirigió una mirada curiosa e incluso divertida.

La parte plana del hacha de Bruenor atacó justo cuando la segunda pierna alcanzó el corredor principal. Dio exactamente en el blanco, y la fuerza del golpe fue suficiente para destrozar la rótula del ettin.

El gigante aulló y se tambaleó hacia delante. De repente, pareció que había perdido el sentido del humor.

Cuando el ettin adelantó a Bruenor tambaleándose, el enano completó la diestra maniobra, y cogiendo el hacha al revés, describió con ella un círculo completo y clavó el borde cortante de su arma en la parte posterior de la pierna del gigante, justo en el punto donde el tendón de la corva se unía a la rodilla. La pierna cedió, y la criatura cayó hacia delante, aplastando en su caída a Cara de Sapo.

A continuación, llegó una segunda andanada cuando Feldegar disparó otro virote y Sniglet le arrojó una de sus lanzas.

Sin embargo, el ettin no estaba acabado ni mucho menos, y cuando se incorporó sobre sus enormes brazos, sus aullidos eran más de rabia que de dolor.

Decidido a no quedarse al margen, Yorik saltó fuera de su escondite y, blandiendo la maza, pasó como una centella al lado de Bruenor; pero la pierna no lo sostuvo y cayó antes de acercarse lo suficiente para hacer efectivo el golpe. El ettin, que buscaba alrededor al culpable de su rodilla rota, lo vio venir y, con un solo movimiento, de un manotazo despojó a Yorik de su pequeña maza y levantó el garrote para descargar un golpe que, sin duda, habría aplastado al postrado enano.

Así habría sido de no haber intervenido Bruenor.

Haciendo honor a la bravura y la nobleza de su estirpe, el joven y poderoso Battlehammer actuó sin vacilar. Corrió hacia arriba por la espalda del gigante caído y, aplicando toda la fuerza que fue capaz de reunir, descargó el filo del hacha en la nuca de la cabeza izquierda del ettin gracias a la acción coordinada de todos sus músculos. El arma, que vibró al atravesar el cráneo, le dejó a Bruenor los brazos entumecidos, y se oyó un ¡crac! espantoso que el eco propagó por los túneles.

Yorik lanzó un sonoro suspiro de alivio cuando vio que los ojos del gigante bizqueaban y que la lengua asomaba por un extremo de la boca.

La mitad de la cosa estaba muerta.

No obstante, la otra mitad se debatía con furia, y por fin, consiguió asestar su primer golpe. Recogiendo la pierna buena debajo del cuerpo (y desollando al pobre Cara de Sapo contra la piedra), se lanzó hacia delante rabiosamente, describiendo un amplio arco con el garrote en un intento de acabar con Feldegar y Sniglet de un solo golpe.

El enano salvó, sin duda, la vida del pequeño goblin (aunque Feldegar lo negaría hasta el fin de sus días) al asirlo por un hombro y arrojarlo al frente, hacia el ettin y fuera del alcance del garrote. A continuación, dio una voltereta lateral, y aunque recibió el impacto del arma en un hombro, el golpe carecía ya de su impulso inicial.

De espaldas en el suelo, indefenso, Sniglet cerró los ojos y afirmó el extremo de la lanza en el piso. Sin embargo, el ettin casi no paró mientes en el pequeño goblin, concentrado como estaba en Feldegar. El enano había acabado la voltereta de rodillas y se disponía a lanzar otro virote con la ballesta. Al oír la vibración del arma, el ettin bajó la cabeza instintivamente…

… y la lanza de Sniglet le atravesó el ojo.

Sniglet dio un chillido de terror y se apartó arrastrándose, pero la batalla había terminado. Tras un estremecimiento final, el ettin cayó muerto.

Magullado y lleno de contusiones y raspaduras, Cara de Sapo consiguió, por fin, salir de debajo de la pierna del gigante. Feldegar corrió hacia Yorik. Y Bruenor, que se había mantenido aferrado a la espalda del gigante todo el tiempo, se encontró de pie encima del ettin caído, sorprendido de la fuerza de su golpe y mirando con incredulidad la primera melladura que le había hecho a la hoja del hacha nueva.

Finalmente, se reagruparon: los enanos a un lado del ettin y los goblins al otro.

—¡Malditos enanos! —bisbiseó Sniglet, creyendo equivocadamente que Feldegar lo había arrojado como sacrificio al ettin; pero cuando Feldegar lo apuntó a la nariz con la ballesta, se calló y se refugió hecho un ovillo al lado de su jefe.

Bruenor miró con furia a su compañero.

—La tregua —le recordó con gesto severo.

Feldegar hervía por poner fin a la cuestión con los despreciables goblins, pero reconoció que el otro tenía razón. Había presenciado el increíble ataque de Bruenor y no tenía el menor deseo de enzarzarse en una pelea con el joven heredero al trono de Mithril Hall.

Bruenor y Cara de Sapo se miraban inseguros. La necesidad los había transformado en aliados, pero el odio entre enanos y goblins estaba en la base misma de su existencia. Era evidente que esa unión no podía generar confianza ni amistad.

—Os dejamos ir —dijo Cara de Sapo al fin, tratando de recuperar algo de dignidad.

En realidad, el goblin no quería nada con los enanos. Los superaban tres a dos y también él había comprobado la fuerza de aquel imberbe.

La sonrisa de Bruenor era una promesa de muerte, y en ese momento, lo único

que le pedía el cuerpo era lanzarse por encima del ettin y hacer callar para siempre a aquel mugriento goblin. Pero un día tendría que gobernar al clan Battlehammer, y su padre le había enseñado bien las prioridades de sus obligaciones.

El honor por encima de la ira.

—¿Nos repartimos el trofeo y nos marchamos? —le propuso a Cara de Sapo.

Cara de Sapo consideró la propuesta, pensando que una cabeza de ettin y las noticias de los enanos serían un buen tributo para el rey goblin. (Sin embargo, ignoraba que el rey goblin ya lo sabía todo sobre los enanos y estaba más que contento de tener a un ettin como guardia involuntario).

—¿Cabeza izquierda, cabeza derecha? —ofreció Bruenor.

Cara de Sapo asintió, aunque todavía no había conseguido entender cuál era cuál.

EL ESPEJO OSCURO

Publicado por primera vez en
Realms of Valor*, TSR, 1993*

Considero que «El espejo oscuro» es una de las piezas literarias más importantes de mi carrera desde una perspectiva de desarrollo personal. Ayudó a ello que yo estuviera trabajando en ese momento con Jim Lowder, uno de los editores más exigentes y minuciosos del ramo. Jim nunca les pone las cosas fáciles a los escritores ni les permite conformarse con narraciones superficiales. Es de los que preguntan «¿por qué?» constantemente.

Cuando escribí este cuento, ya había superado aquella exuberante etapa inicial de mi carrera de escritor y se había acabado el estallido de producción incesante que experimenté (de puro terror) cuando dejé mi puesto de trabajo fijo en 1990. Decidí, entonces, participar en esa antología sobre todo por motivos de exploración personal y escribí esta historia para examinar una curiosa paradoja que se me había presentado en la Leyenda de Drizzt. Me llovían correos electrónicos de lectores que me pedían que examinara la cuestión del racismo en los libros del elfo oscuro, y de hecho, a través de las pruebas y tribulaciones por las que pasa Drizzt, pude explorar y poner al descubierto unos cuantos tropos racistas; las analogías con nuestro mundo eran inevitables, y no tenía ningún interés en dejarlas de lado.

Sin embargo, había un problema: ¿acaso la tradicional fantasía tolkieniana no está construida en torno al racismo? Los elfos son diferentes de los enanos, y los enanos son diferentes de los halflings, que a su vez son diferentes de los humanos, y éstos de los orcos y de los goblins. Sí, orcos y goblins, ahí está el problema. ¿Acaso la noción de una raza que representa la personificación del mal no es una definición clásica de racismo? ¡Claro que sí! Entonces, ¿y qué si yo golpeaba a Drizzt, tantas veces víctima del racismo, con sus propios prejuicios? ¿Y qué si sacudía la zona de la pura fantasía en la que me sentía cómodo incluso más de lo que (sin darme cuenta) había sacudido a mi héroe drow?

Eso fue lo que pretendí hacer con «El espejo oscuro», que además representó una transición en mi propia escritura. Como escritor joven y ávido, lleno de pasión y energía, y con tantas historias que contar, imaginaba que tenía todas las respuestas. De hecho, creía que era mi deber decir la verdad, o si se prefiere, decirle a la gente la verdad de las cosas. Pensaba que lo sabía todo (y he llegado a la conclusión de que casi todos los autores jóvenes están imbuidos de una arrogancia similar). A medida que me fui haciendo mayor llegué a comprender que no sé nada, y que no me corresponde a mí dar respuestas, sino mover a los lectores a que se hagan sus propias preguntas. En pocas palabras, yo no conozco las respuestas a la paradoja racial que plantea «El espejo oscuro». Por supuesto que, si me presionaran, podría dar una explicación satisfactoria, y hasta incluir alguna cita oportuna de Joseph Campbell o

de algún otro *dios* de la escritura para respaldar mis *verdades*. Hasta podría resultar algo bastante impresionante.

Pero aunque mi profesión es la de escritor de ficción, procuro no mentir.

El amanecer. El nacimiento de un nuevo día. El despertar del mundo de la superficie, lleno de las esperanzas y los sueños de un millón de corazones. Lleno también —he tomado penosa conciencia de ello— de los desesperados esfuerzos de tantos otros.

No sucede nada parecido al amanecer en el mundo oscuro de mis antepasados drows, nada en toda la Antípoda Oscura comparable a la belleza del sol asomando palmo a palmo por encima del horizonte oriental. Ni día, ni noche, ni estaciones.

Es indudable que el espíritu pierde algo en medio del calor constante, de la oscuridad permanente. Sin duda allí, en las tinieblas eternas de la Antípoda Oscura, no se pueden experimentar las altas esperanzas, por poco razonables que parezcan, que se presentan tan al alcance de la mano en el momento mágico en que el horizonte relumbra como la plata ante la inminente llegada del sol de la mañana. Cuando la oscuridad es permanente, pronto se pierde la atmósfera sombría del crepúsculo; los misterios conmovedores de la noche de la superficie son reemplazados por los enemigos y los peligros reales de la Antípoda Oscura.

Allí también es eterna la estación. En la superficie, el invierno anuncia una época de reflexión, una época para pensar en la mortalidad, en todos los que han sido antes. Pero sólo es una estación, y la melancolía no arraiga muy hondo. He visto a los animales volver a la vida en primavera, he observado el despertar de los osos y cómo los peces remontan las rápidas corrientes hasta su lugar de desove. He visto los juegos aéreos de los pájaros, el primer trote de un potrillo recién nacido…

Los animales de la Antípoda Oscura no bailan.

Los ciclos del mundo de la superficie son más volátiles, creo. Aquí no hay un estado de ánimo constante, ni sombrío ni exuberante. Las cimas emocionales que pueden escalarse con la salida del sol se pueden bajar igualmente cuando el radiante orbe se hunde en el oeste. Es una forma mejor. Entregar los temores a la noche para que el día surja pleno de sol, pleno de esperanzas. Que la ira sea apaciguada por las nieves del invierno, y olvidada a continuación con la tibieza de la primavera.

En la constante Antípoda Oscura, la ira se mastica hasta saciar el sabor de la venganza.

Esta constancia también afecta a la religión, que ocupa un lugar tan preponderante para mi estirpe de los elfos oscuros. Las sacerdotisas gobiernan la ciudad de mi nacimiento, y todos se someten a la voluntad de la cruel Reina Araña, Lloth. No obstante, la religión de los drows no es más que una forma de ascenso práctico, de poder adquirido, y a pesar de las ceremonias y los rituales, mi pueblo está espiritualmente muerto. Porque la espiritualidad es un tumulto de emociones, el contraste entre la noche y el día que los elfos drows no conocerán jamás. Es un descenso a la desesperación y un ascenso a las cimas más encumbradas.

Tanto más altas parecen las cimas cuando siguen a las profundidades.

No podría haber escogido mejor día para marcharme de Mithril Hall, donde volvía a reinar mi amigo enano, Bruenor Battlehammer. Durante dos siglos, la patria de los enanos había estado en manos de los malvados enanos grises, los duergar, y su poderoso jefe, el dragón de la sombra Tiniebla Brillante. Ahora el dragón estaba muerto, pues el propio Bruenor lo había matado, y los enanos grises habían sido expulsados.

La nieve seguía formando una espesa capa en las montañas que rodeaban el baluarte enano, pero despuntaba el azul claro e intenso del cielo previo al amanecer, y las últimas y contumaces estrellas ardían hasta el mismísimo final, hasta que la noche renunciase a su dominio sobre la tierra.

También elegí bien el momento porque llegué a un sitio que miraba hacia el este, una roca plana que el viento había limpiado de nieve, sólo unos momentos antes de ese acontecimiento diario que espero no perderme nunca.

No puedo describir el estremecimiento que sentí en el pecho, el arrobo de mi corazón, en ese último momento antes de que el borde amarillo del sol de Faerun alcanzara la rutilante línea del horizonte. Llevo casi dos décadas recorriendo el mundo de la superficie, pero jamás me cansaré del amanecer. Para mí se ha convertido en la antítesis de mis atribulados tiempos en la Antípoda Oscura, en el símbolo de mi huida del mundo de las sombras y de la maldad de los de mi especie. Incluso una vez que ha terminado, cuando el sol ha salido del todo y sube raudo por el cielo de oriente, siento su calor penetrando en mi piel de ébano, transmitiéndome una vitalidad que nunca he conocido en el mundo de las profundidades.

Así sucedió ese día de invierno en la estribación más meridional de las montañas de la Columna del Mundo. Sólo llevaba unas horas fuera de Mithril Hall y me quedaban ciento cincuenta kilómetros de camino para llegar a Luna Plateada, que sin duda debe figurar entre las ciudades más maravillosas del mundo. Me entristecía dejar a Bruenor y a los otros cuando les quedaba tanto trabajo por hacer en las minas. Habíamos tomado la ciudad ese mismo invierno, desalojando a la escoria duergar y a todos los demás monstruos que habían pululado por allí en los doscientos años de ausencia del clan Battlehammer. Ya se veía el humo de los hornos enanos elevándose en el aire por encima de las montañas; ya resonaban los incansables martillos enanos en busca del precioso mithril.

El trabajo de Bruenor acababa de empezar, especialmente tras el compromiso de su hija humana adoptiva, Catti-brie, con Wulfgar, el bárbaro. Bruenor no podría haber sido más feliz, pero como tanta gente que he conocido, el frenesí de los innumerables preparativos inherentes a la boda no le permitía disfrutar de esa felicidad, aferrado como estaba al anhelo poco realista de hacer de aquel acontecimiento la ceremonia más lucida que se hubiera visto jamás en las tierras del norte.

No le había hecho notar eso a Bruenor. No hubiese tenido sentido, aunque la increíble carga de trabajo del enano había atenuado mi deseo de marcharme de la ciudad.

No obstante, las invitaciones de Alustriel, la maravillosa señora de Luna Plateada, no son fáciles de pasar por alto, especialmente para un drow renegado tan empeñado en ganarse la aceptación entre las gentes que temen a los de su especie.

Caminaba con soltura ese primer día de mi viaje. Quería alcanzar el río Surbrin y dejar atrás las montañas más grandes. Siguiendo precisamente la ribera de ese río, cuando promediaba la tarde, encontré las huellas. Un grupo heterogéneo de unos veinte individuos había pasado por allí, y no hacía de ello mucho tiempo. Las huellas más grandes eran de otros. Sin embargo, puesto que no es extraño encontrar a estas criaturas por esos parajes, lo que más me preocupó fueron las huellas de botas, unas huellas de menor tamaño. Por su forma y su dimensión se imponía la conclusión de que eran de humanos, e incluso las había que parecían de un niño humano. Pero más preocupante todavía era que algunas de las huellas de botas estaban cubiertas parcialmente por pisadas de monstruo, mientras que otras semiocultaban las huellas de monstruo. Además, todas correspondían aproximadamente a la misma hora, lo cual planteaba la inevitable pregunta: ¿quién era el cautivo, y quién el captor?

El rastro no era difícil de seguir. Mis temores no hicieron más que aumentar cuando detecté algunos puntos de color rojo brillante a lo largo del sendero. No obstante, me reconfortó algo pensar en el equipamiento que había llevado conmigo. Catti-brie me había prestado a *Taulmaril*, el *Buscacorazones*, para ése mi primer viaje a Luna Plateada. Llevando en la mano ese arco dotado de un poderoso encantamiento, seguí mi camino, seguro de que podría hacer frente a todos los peligros que se presentasen.

Iba andando con cautela, refugiándome en las sombras dentro de lo posible y con el rostro bien cubierto por la capucha de mi capa color verde bosque. De todos modos, consciente de que ganaba terreno rápidamente y de que el grupo, que marchaba pegado a la orilla del río, no podía llevarme más de una hora de ventaja, decidí que era el momento de invocar a mi aliado más poderoso.

Saqué la figurita de la pantera, mi vínculo con Guenhwyvar, del bolsillo que llevaba al cinto y la coloqué en el suelo. Llamé al felino en voz baja. No era necesario alzar la voz porque Guenhwyvar la reconocía sin dudar un instante. A continuación, sobrevino la reveladora niebla gris que un momento después dio lugar a la pantera negra, cerca de trescientos kilos de perfecta capacidad ofensiva.

—Puede ser que tengamos que liberar a algunos prisioneros —le dije, señalándole el rastro de las pisadas.

Como de costumbre, el gruñido de afirmación de Guenhwyvar me tranquilizó, y juntos nos pusimos en marcha con la esperanza de dar con el enemigo antes de que se hiciera de noche.

El primer movimiento llegó de forma imprevista desde el otro lado del ancho Surbrin. Me escondí detrás de un peñasco con *Taulmaril* listo para disparar. La reacción de la pantera fue también defensiva, ya que se agazapó detrás de una piedra más próxima al río, golpeando nerviosamente el suelo con las patas traseras. Yo sabía

que Guenhwyvar era capaz de saltar sin dificultad los nueve metros que había hasta el otro lado del cauce. A mí, en cambio, me llevaría más tiempo atravesar la corriente, y me temía que no iba a poder prestarle mucho apoyo desde esa orilla.

Cierto revuelo al otro lado del camino me demostró que también nos habían detectado a nosotros, hecho que se vio confirmado un momento más tarde cuando una flecha surcó el aire por encima de mi cabeza. Pensé en responder con la misma moneda. El arquero se refugió detrás de una roca, pero yo sabía que, con *Taulmaril*, tal vez podría atravesar la escasa protección de piedra con una flecha.

No obstante, retrasé el disparo y le indiqué a Guenhwyvar que no se moviera de su sitio. Si se trataba del grupo al que había estado siguiendo, ¿por qué no habían silbado más flechas acompañando a la primera? ¿A qué se debía que los estúpidos parientes de los goblins no hubiesen lanzado sus característicos gritos de guerra?

—¡No soy enemigo! —grité, dado que mi posición ya no era ningún secreto.

La respuesta me permitió aflojar la tensión sobre la cuerda del arco.

—Si no eres enemigo, ¿quién puedes ser?

Eso me dejaba en una situación que sólo un elfo oscuro puede entender. Por supuesto, yo no era enemigo para esos a los que supuse granjeros, que habrían salido en persecución de la banda de monstruos asaltantes. Sin saberlo, estábamos trabajando por el mismo objetivo, pero ¿qué pensarían esas gentes sencillas cuando vieran alzarse ante ellas a un drow?

—Soy Drizzt Do'Urden, explorador y amigo del rey Bruenor Battlehammer de Mithril Hall.

Me despojé de la capucha y salí de mi escondite, deseoso de que ese primer encuentro lleno de tensión tocara a su fin.

—¡Un apestoso drow! —oí gritar a un hombre, pero otro, un individuo de unos cincuenta años, les dijo a él y a los demás que no dispararan.

—Estamos persiguiendo a una banda de orcos y ogros —explicó el hombre, al que llamaban Tharman, según supe más tarde.

—Entonces, estáis en el lado equivocado del río —les respondí—. Las huellas están aquí, y avanzan paralelas a la orilla. Supongo que llevarán a una senda no muy distante de este punto. ¿Podéis cruzar?

Tharman consultó un momento con sus compañeros, que eran cinco en total, y luego me hizo señas de que esperara donde estaba. Habían pasado por una parte congelada del río sembrada de muchas piedras de gran tamaño, un poco más atrás, y a los granjeros les bastaron unos minutos para llegar hasta mí. Esos hombres sencillos, vestidos con harapos y muy pobremente armados, no eran adversarios de entidad para los implacables orcos y ogros que habían pasado por ese camino. Tharman era el único del grupo que había visto más de treinta inviernos. Dos de los granjeros no parecían haber llegado todavía a los veinte, y a uno de ellos no le asomaba siquiera la barba que cubría las caras de esa gente curtida en los caminos.

—¡Por las lágrimas de Ilmater! —gritó uno de ellos, sorprendido, al acercarse el

grupo.

Si la visión de un elfo oscuro no había bastado para ponerlos nerviosos, la presencia de Guenhwyvar, sin duda, lo había conseguido.

La exclamación del hombre sobresaltó a la pantera, que debió percibir la invocación al dios del sufrimiento como una especie de amenaza, porque pegó las orejas al cráneo y descubrió sus tremendos colmillos.

El hombre estuvo a punto de caer redondo, y el que iba a su lado echó mano de una flecha.

—Guenhwyvar es amiga —expliqué—, lo mismo que yo.

Tharman miró a un hombre de facciones duras que tendría la mitad de su edad y que iba armado con un martillo más propio de un herrero que de una partida de guerra. Ese hombre más joven, de un manotazo, apartó la mano del nervioso arquero de la flecha. No tardé en darme cuenta de que ese bruto era el jefe del grupo, probablemente el que había incitado a los demás a adentrarse en los bosques.

Aunque mi afirmación se había dado por buena, la tensión no abandonó al grupo en absoluto. Podía oler el miedo, la aprensión que exudaban aquellos hombres, Tharman incluido. Observé que los más jóvenes asían sus armas con más fuerza. Sabía que no intentarían nada contra mí; ésa era una ventaja de la salvaje reputación de mi estirpe. Había pocos dispuestos a entablar combate con un elfo oscuro. Pero incluso si yo no hubiera sido un exótico drow, la presencia de la poderosa pantera agazapada a mi lado habría disuadido a los granjeros de atacar. Eran conscientes de que estaban en inferioridad de condiciones y también que necesitaban un aliado, cualquier aliado, que los ayudara en su misión.

Cinco hombres, todos granjeros, mal armados y mal protegidos. ¿Qué Nueve Infiernos podían esperar enfrentándose a una banda de veinte monstruos, ogros incluidos? A pesar de todo, tenía que admirar su coraje y no podía descalificarlos por mentecatos. Creía que los atacantes habían tomado prisioneros. Si los infortunados eran de la familia de esos hombres, tal vez sus hijos, entonces su desesperación estaba plenamente justificada y su actuación era encomiable.

Tharman se adelantó y me tendió una mano sucia de tierra. Debo admitir que el saludo, nervioso pero sinceramente cordial, me conmovió. ¡Tantas veces había sido recibido con insultos y con las armas desenfundadas!

—He oído hablar de ti —afirmó.

—Entonces, me llevas ventaja —respondí educadamente, estrechando su muñeca.

Detrás de él, el tipo hosco entrecerró los ojos con furia. Me sorprendió un poco; al parecer, mi bienintencionado comentario había herido su orgullo. ¿Acaso se creía un afamado guerrero?

Tharman se presentó, y el rudo jefe se apresuró a adelantarse para hacer otro tanto.

—Soy Rico —declaró, viniendo hacia mí con osadía—. Rico Pengallen, de la aldea Pengallen, más de veinte kilómetros en dirección sudeste

El tono evidentemente vanidoso de su voz provocó una mueca de Tharman y me puso en guardia ante la posibilidad de que ese Rico suscitara problemas cuando se produjera nuestro encuentro con los monstruos.

Había oído hablar de Pengallen, aunque sólo la había ubicado por sus luces nocturnas en la distancia. Según los mapas de Bruenor, la aldea no pasaba de un puñado de granjas. En eso se quedaban las esperanzas de que en cualquier momento apareciera una milicia organizada.

—Nos atacaron anoche temprano, nada más ponerse el sol —continuó Rico, apartando con brusquedad al otro hombre—. Orcos y ogros, como hemos dicho. Se llevaron algunos prisioneros…

—A mi mujer y mi hijo —intervino Tharman, con voz llena de ansiedad.

—Y también a mi hermano —dijo otro.

Me pasé un buen rato sopesando esas funestas noticias, tratando de encontrar algo con que consolar a aquellos hombres desesperados. Sin embargo, no quería alentar demasiado sus esperanzas, no cuando había ogros y orcos implicados, y con la suerte tan poco favorable a nosotros.

—Nos llevan menos de una hora de ventaja —les expliqué—. Tenía esperanzas de alcanzarlos antes del anochecer. Sin embargo, con Guenhwyvar puedo encontrarlos de día o de noche.

—Estamos dispuestos a luchar —declaró Rico.

Seguramente había sido mi expresión lo que no le había gustado; tal vez sin quererlo había sonado condescendiente. El hecho fue que golpeó con la maza en la palma de su otra mano y prácticamente me mostró los dientes con un gruñido.

—Espero que no tengamos que luchar —contesté—. Tengo cierta experiencia con ogros y orcos, y sé que no son muy dados a montar guardia.

—¿Te refieres a entrar con sigilo y liberar a los nuestros?

La rabia apenas disimulada de Rico seguía sorprendiéndome, pero cuando me volví hacia Tharman en busca de una explicación, éste se limitó a esconder las manos entre los pliegues de su deteriorado capote de viaje y a desviar la mirada.

—Haremos lo que sea necesario para liberar a los prisioneros —dije.

—Y para impedir que los monstruos vuelvan a Pengallen —añadió Rico con rudeza.

—Podemos ocuparnos de ellos después —respondí, tratando de convencerlo de resolver cada problema a su tiempo.

Bastaría con un mensaje a Bruenor para que mandara decenas de enanos a explorar la región; guerreros decididos y curtidos en la lucha que no pararían hasta eliminar totalmente la amenaza.

Rico se volvió hacia sus cuatro compañeros, o para ser más preciso, me dio la espalda.

—Supongo que vamos a seguir al maldito elfo oscuro —dijo.

No lo tomé como una ofensa. Sin duda, había recibido algo más que insultos y

bravatas, y esa banda de desesperados, a excepción de Rico, parecía bastante contenta de haber encontrado un aliado, independientemente del color de su piel.

El campamento enemigo no fue difícil de localizar. Lo encontramos en el lado del río que seguíamos cuando el crepúsculo se extendía ya sobre la tierra. De forma muy conveniente para nosotros —aunque bastante estúpida para ellos—, los monstruos habían encendido un fuego para protegerse de la fría noche invernal.

La luz de la hoguera también me permitió ver la disposición del campamento. No había tiendas, sólo el fuego y unos cuantos troncos montados sobre pedruscos a modo de bancos. El terreno era bastante llano, cubierto con una capa de piedras pulidas por el río y sembrada aquí y allá por alguna pequeña roca y algún que otro árbol o arbusto. Había unos centinelas orcos con cara de cerdo emplazados al norte y al sur del fuego, con armas burdas pero siniestras en las sucias manos. Supuse que habría guardias similares apostados al oeste, en el lado más distante del río. Los prisioneros, al parecer no demasiado malheridos, estaban reunidos detrás de la hoguera, dando la espalda a una gran piedra. No eran tres sino cuatro: los dos chicos y la mujer del granjero junto con un goblin sorprendentemente bien vestido. En ese momento, no me paré a pensar en la presencia de ese advenedizo inesperado. Me preocupaba más encontrar simplemente una manera de entrar y de salir.

—El río —susurré, por fin—. Guenhwyvar y yo podemos atravesarlo sin que nos vean. Exploraremos mejor el campamento desde el otro lado.

Rico estaba pensando lo mismo, en cierto modo.

—Vosotros venís desde el este, atravesando el río, y nosotros atacamos con dureza por este flanco.

Su expresión se volvió más ceñuda al verme negar con la cabeza. Ese Rico no parecía capaz de entender que yo pretendía sacar a los prisioneros sin una batalla campal.

—Los rescataré desde el otro lado del río con Guenhwyvar —traté de explicarle —, pero no antes de que el fuego esté casi extinguido.

—Deberíamos atacar mientras el fuego ilumina bien —sostuvo Rico—. No somos como tú, drow —dijo, escupiendo la palabra con desprecio—. No podemos ver en la oscuridad.

—Pero yo sí —le repliqué, cortante, porque Rico estaba empezando a fastidiarme bastante—. Puedo entrar, liberar a los prisioneros y atacar a los centinelas por detrás; es de esperar que sin alertar a sus compañeros. Si todo va bien, estaremos lejos de aquí antes de que los monstruos se den cuenta siquiera de que sus prisioneros han desaparecido.

Tharman y los otros tres asentían, aceptando el sencillo plan. Sin embargo, Rico no daba el brazo a torcer.

—¿Y si las cosas no salen bien?

—Guenhwyvar y yo deberíamos ser capaces de distraer a los monstruos el tiempo suficiente como para que vosotros y los vuestros, ya liberados, podáis huir. No creo

que los monstruos intenten siquiera perseguiros, no si piensan que sus prisioneros les fueron robados por elfos oscuros.

Vi una vez más que Tharman y los demás asentían vivamente, y cuando Rico trató de encontrar un nuevo argumento, el de más edad le puso con firmeza una mano en el hombro. Rico se la sacudió, pero no dijo nada más. Su silencio no contribuyó a tranquilizarme, sobre todo al ver el odio profundamente instalado en su cara barbuda.

Atravesar el río medio helado fue bastante fácil. Guenhwyvar salvó el obstáculo de un salto. Yo la seguí, escogiendo con mucho cuidado dónde ponía los pies por el hielo. Como no quería depender totalmente de un puente tan frágil, escogí el camino hasta la orilla opuesta que ofrecían las piedras más sobresalientes.

La nueva perspectiva del campamento enemigo desde la otra orilla del río me permitió ver con más precisión algunos problemas potenciales: los gigantescos ogros que me doblaban en estatura. Su piel tenía un reflejo mate y sombrío bajo la trémula luz del fuego, y en ella destacaban prominentes verrugas, de un color más oscuro, y el pelo largo y enmarañado adquiría un brillo negro azulado. Había por lo menos dos, agazapados entre un montón de piedras caídas al norte de los prisioneros, que estaban colocados de cara al río, con la espalda contra la piedra. En ese momento, vi a otro guardia orco, sentado con la espalda apoyada contra la cara norte de la misma piedra. Tenía una espada desenvainada sobre las rodillas. Habiendo sido testigo muchas veces de las brutales tácticas de los orcos, imaginé que ese guardia tendría órdenes de rodear la piedra y matar a los prisioneros si surgían complicaciones. Decidí que el orco representaba el mayor peligro. Su cuello sería el primero que cortaría esa noche.

Lo único que cabía hacer era sentarse y esperar a que el fuego se fuera apagando, a que el campamento empezara a dormirse de aburrimiento.

Cuando apenas había transcurrido media hora, comenzaron a llegarme susurros airados desde el otro lado del río, pero no provenían del campamento enemigo. No podía creer lo que oía: ¡Rico y los demás estaban discutiendo! Por fortuna, los dos guardias orcos más próximos al escondite de los hombres no reaccionaron en seguida. Lo único que cabía esperar era que sus oídos, mucho menos agudos que los míos, no hubieran captado ni el menor sonido.

Pasaron unos instantes más y, afortunadamente, las voces dejaron de oírse. Eso no me tranquilizó. Mi instinto me advertía de que pronto sucedería algo drástico, y el gruñido ronco de Guenhwyvar confirmó mis sospechas.

En ese momento crítico, me negaba a creer que la necedad de Rico llegara a tales extremos, pero mi instinto y mis sentidos de guerrero se impusieron a lo que mi mente rechazaba racionalmente. Descolgué a *Taulmaril* de mi hombro, coloqué una flecha y volví a estudiar el camino exacto para llegar más de prisa a la otra orilla.

Los dos orcos del lado meridional empezaron a moverse con nerviosismo y a hablar en su lengua gutural. Los observé atentamente, pero sin quitarle ojo de encima al más próximo a los prisioneros. También mantenía vigilados a los ogros, que sin duda eran los enemigos más peligrosos. No me iba a resultar nada fácil derribar a una

mole de cuatrocientos kilos y cuatro metros de estatura con mis cimitarras; sin embargo, un disparo bien dirigido de *Taulmaril* podía dejar a un ogro fuera de combate. No obstante, el meollo de todo mi plan era sacar de allí a los prisioneros sin que los ogros se enteraran siquiera, ya que un combate con aquellos brutos me llevaría más tiempo del que yo o los prisioneros nos podíamos permitir.

Entonces, mi plan se vino abajo ante mis propios ojos.

Uno de los centinelas orcos gritó algo. El orco que estaba a su lado lanzó una flecha contra los arbustos tras los cuales se escondían los granjeros. Como era previsible, el guardia que blandía la espada se puso de pie de inmediato y se plantó delante de los indefensos prisioneros. Los ogros situados entre las piedras se mostraban inquietos, pero parecían más curiosos que alarmados. Yo todavía tenía cierta esperanza de que pudiera salvarse la situación, hasta que oí el grito de Rico ordenando la carga.

Hay un momento en todas las batallas en que un guerrero tiene que dejar de lado sus pensamientos conscientes y debe abandonarse a sus instintos; debe confiar plenamente en ellos y no malgastar un tiempo precioso en cuestionarlos. Sólo tenía un disparo para impedir que el orco de la espada matase al prisionero que tenía más cerca, a la mujer de Tharman. La espada de la criatura ya estaba en el aire cuando solté la flecha cuyo poderoso encantamiento dejó una estela de plata en el aire mientras volaba a través del río.

Creo que le di en el ojo, pero dondequiera que impactara realmente, lo cierto fue que la cabeza del orco prácticamente estalló. La criatura se perdió en la oscuridad, y yo empecé a atravesar el Surbrin, valiéndome de los apoyos que encontré y sin desviar la atención de la orilla opuesta.

Los orcos más próximos a los granjeros volvieron a disparar sus arcos y, a continuación, desenfundaron sus armas para la lucha cuerpo a cuerpo. Aunque no me tomé el trabajo de mirar, sabía que Rico estaba liderando una carga. Los tres orcos situados al norte dieron un grito y miraron hacia el río, tratando de averiguar qué había sido lo que había matado a su compañero. ¡Qué vulnerable me sentía ahí fuera, rodeado tan sólo por el vacío, avanzando con lentitud mientras escogía dónde poner los pies! Esos temores resultaron fundados porque los orcos me detectaron casi de inmediato. Vi cómo aprestaban sus arcos para disparar.

Quizá no veían con tanta claridad como yo, o quizá simplemente su puntería no era tan buena como la mía. Fuera cual fuese la razón, sus primeros intentos erraron el blanco. Hice un alto en mi frenética carrera y practiqué dos disparos: uno dio en el blanco, y su tremenda fuerza lanzó de espaldas al orco situado en medio de los otros dos. Oí una flecha que pasaba silbando, a escasos centímetros de mi oreja. Creo que Guenhwyvar, que me adelantó en ese momento, interceptó la siguiente, porque ni siquiera la oí y, gracias a los dioses, tampoco la sentí.

La pantera llegó a la otra orilla por delante de mí y modificó su trayectoria por completo. Su elástica musculatura exigida al máximo la hizo girar. Ya la había visto

cientos de veces ejecutar maniobras como ésa, pero siempre me dejaban sin respiración. El salto que había dado para atravesar el río la llevaba directamente hacia el oeste, pero en cuanto sus patas tocaron el suelo, sin necesidad de dar un solo paso más, viró de manera increíble hacia el norte y cayó sobre los arqueros antes de que tuvieran ocasión de sacar otra flecha de las aljabas.

Oí con alivio que el ruido del choque entre los de Rico y los orcos venía del sur. Ya que habían revuelto el avispero, por lo menos que participaran en la tarea de enderezar las cosas.

Entonces, vi a los ogros que se levantaban —no los dos que había visto, sino cuatro— y disparé otra flecha. Alcanzó al que iba en cabeza en pleno pecho, atravesó las sucias pieles con que se cubría el gigante y se clavó hasta el emplumado de plata. Sorprendido y horrorizado vi que la apestosa criatura daba todavía unos pasos antes de caer de rodillas, atontada pero no muerta. Mientras se iba deslizando hacia el suelo, miró a su alrededor con curiosidad, como si no tuviera la menor idea de qué había detenido su arremetida.

Sólo tenía tiempo para un disparo más antes de llegar a la orilla, y lo único que quería era matar a otro ogro; pero en ese momento apareció detrás de los prisioneros un orco cuyas malévolas intenciones eran evidentes, ya que su mortífera arma se cernía sobre las cabezas de los niños.

Lo tenía de lado, de modo que le disparé al hombro más próximo y la flecha se abrió camino hasta el otro. El orco estaba todavía vivo cuando cayó al suelo con un golpe seco, impedido como estaba de ambos brazos.

Ahora me parece extraño, pero recuerdo que cuando por fin llegué a la orilla opuesta y dejé caer el arco para sacar mis cimitarras, estaba realmente preocupado por la posibilidad de perder a *Taulmaril*. ¡Incluso pensé en la bronca que me echaría Catti-brie cuando volviera a Mithril Hall sin su preciada arma! No obstante, fueron imágenes fugaces, una distracción necesaria antes de reanudar la lucha.

Centella, la cimitarra de mi mano derecha, lanzó un feroz destello azul, fiel reflejo del fuego que yo llevaba dentro. La otra emitió una luz blanco-azulada, respondiendo al frío invernal, ya que la espada sólo relumbra cuando el ambiente es muy frío.

Los tres ogros restantes se lanzaron contra mí en un ataque desordenado. Cada vez que me enfrento a bestias tan fuertes y tan tontas no puedo por menos que pensar en lo poderosas que podrían ser si encontraran un principio de orden dentro de su caos natural.

Erraron en su ataque porque el ogro que iba en cabeza se había adelantado demasiado a los demás. Yo entré más de prisa de lo que el monstruo esperaba y atacando por lo bajo. *Centella* golpeó con fuerza contra una rótula, y mi otra espada abrió un profundo tajo en el muslo opuesto cuando pasé entre las enormes piernas dando una voltereta. El ogro trató de parar la marcha, pero lo hizo de forma tan abrupta que resbaló sobre las pulidas piedras.

Fue a caer sentado justo en el momento en que yo remataba mi voltereta de pie detrás de él. Pocas veces se le presenta a uno la oportunidad tan clara de descargar un golpe en la cabeza de un ogro, de modo que la aproveché con ganas: *Centella* golpeó con fiereza en el cráneo de la bestia y le cortó una oreja casi por la mitad.

El golpe no mató a aquel monstruo enorme, pero lo dejó atontado. Antes de que pudiera recuperarse, di un salto, apoyé un pie sobre su hombro y tomé impulso para lanzarme directamente a la cara del siguiente bruto. La maniobra cogió a éste totalmente por sorpresa. Su formidable garrote estaba dispuesto para una defensa baja y no pudo levantar la pesada arma a tiempo para bloquear mi ataque.

Centella abrió un enorme tajo en un lado del grueso cuello del ogro, mientras que la otra espada le rebanaba la mejilla contraria y dejaba al descubierto los negros dientes de la criatura. No obstante, ninguna de las dos heridas era mortal, y temía encontrarme en un serio problema cuando el monstruo me cogiera por detrás con su brazo libre y me inmovilizara contra su grueso tronco. Por fortuna, yo tenía el brazo derecho en ángulo, de modo que conseguí tirar de *Centella*, alinear la punta de la cimitarra y arremeter con todas mis fuerzas, pues sabía que necesitaba un golpe rápido y mortal, por mi bien y por el bien de los indefensos prisioneros.

La espada mágica atravesó la carne del ogro y partió una costilla que debía de ser tan gruesa como el tronco de un árbol mediano, para luego seguir buscando hasta llegar al corazón, cuyo violento bombeo estuvo a punto de arrancarme el arma de la mano.

Necesitaba un golpe rápido y mortal, y lo conseguí. El ogro boqueó una vez, y juntos caímos al suelo. Yo me aparté inmediatamente, y el ogro moribundo recibió el garrotazo que su único compañero pretendía asestarme a mí.

A pesar de todo, la batalla no estaba ganada ni mucho menos. El último ogro que quedaba de pie se agachó, dispuesto a arremeter. Peor aún, ni el que había herido de un flechazo ni el otro al que había cercenado la oreja estaban muertos, sino que trataban por todos los medios de levantarse para reincorporarse a la lucha.

Me sentí reconfortado cuando Guenhwyvar pasó corriendo a mi lado y se puso en el camino de mi adversario más reciente. Pensé que el felino iba a rematar a uno de los ogros heridos, pero ignoró a los afanados monstruos y saltó por encima de los aterrorizados prisioneros. Entendí el porqué cuando oí el chasquido de los arcos. Habían llegado los guardias orcos del lado occidental. Se oyó un rugido atronador y, acto seguido, como era de prever, gritos de terror.

Unas cuantas flechas de los orcos no eran suficientes para frenar a la poderosa pantera.

También me di cuenta, al echar una mirada de lado, que el prisionero goblin se había puesto de pie y salía corriendo hasta internarse en la oscuridad de la noche. No presté demasiada atención a la criatura, ya que en ese momento no tenía ni la menor idea de lo mucho que ese goblin en particular iba a influir en mi vida.

Todo lo relativo a goblins cobardes se borró de mi mente cuando el ogro que no

estaba herido me obligó a volver a la batalla. Él hizo el primer movimiento; en realidad, los dos o tres primeros. Yo me mantuve a la defensiva, escogiendo con cuidado mis oportunidades. Tal como esperaba, la frustración del ogro se agravaba cada vez que fallaba el golpe. Sus ataques se volvieron más descontrolados, más abiertos. Yo había dado en el blanco cuatro veces, haciéndole cortes dolorosos aunque no demasiado serios, heridas en la piel, cuando observé que el ogro con la oreja partida empezaba a levantarse.

Mi adversario volvió al ataque una y otra vez, obligándome a esquivarlo. Arremetí con una andanada de golpes rápidos y fieros que lo obligaron a retroceder. Entonces, me di la vuelta y ataqué al ogro atontado. La bestia levantó su gran garrote de una manera lastimosa, sin fuerzas casi para alinear el arma. Sus golpes eran lentos y torpes, y no me costó trabajo esquivar el peligro. Seguí los movimientos del garrote hacia dentro, luchando furiosamente con mis dos cimitarras. No sé cuántos rastros de sangre dejé en la cara de aquel ogro. En un instante, las facciones de la bestia quedaron convertidas en una masa informe.

Paseé la mirada por el campo de batalla cuando el enorme cadáver se desplomó, y lo que vi me animó porque el ogro con la flecha en el pecho había abandonado la lucha, lo había abandonado todo. Yacía boca abajo, tan quieto como sólo puede estarlo un muerto.

Eso dejaba sólo al que tenía detrás de mí, levemente herido. Yo sabía que era capaz de vencer a cualquier ogro en una lucha equitativa; sabía que si me mantenía absolutamente concentrado no había la menor posibilidad de salir derrotado. En mi ansiedad permanente de eliminar a esas malvadas criaturas, debo reconocer que sentí un pesar voluntario cuando me volví y vi que el otro salía corriendo hacia la oscuridad de la noche.

El atisbo de pesar desapareció cuando recordé a los prisioneros. Sentí un gran alivio al ver que los orcos situados al sur habían sido derrotados por los cinco granjeros y que, al parecer, sólo uno de ellos, el más joven, había sido herido ligeramente. Rico tenía una expresión petulante que me hubiera encantado borrarle de la cara.

Un momento después, Guenhwyvar volvió al campamento con andar ligero tras haber asegurado la zona occidental. La pantera presentaba un par de pequeñas heridas fruto de las flechas de los orcos, pero nada serio. Así acabo la pelea: tres ogros y ocho orcos muertos; otro ogro y tal vez media docena de orcos huidos hacia la oscuridad de la noche. Una victoria absoluta, ya que no habíamos perdido a un solo compañero.

No obstante, no pude por menos que pensar que esa batalla podía haberse evitado. Claro que por mucho que me hubiera gustado reprender a Rico, me olvidé muy pronto entre los saludos de Tharman y su familia, y los de otro de los granjeros con su hermano pequeño.

—¿Dónde está Nojheim? —preguntó Rico.

La crueldad de su tono me sorprendió. Si había perdido a algún pariente, a un hijo

o un hermano, habría sido de esperar más tristeza. Pero no observé ni sombra de pesar en la pregunta del hombre; sólo un enfado apremiante, como si se sintiera insultado.

Los granjeros se miraron confusos, y todos los ojos recayeron finalmente en mí.

—¿Quién es Nojheim? —pregunté.

—Un goblin —explicó Tharman.

—Había un goblin entre los prisioneros —les dije—. Lo vi escabullirse durante la pelea, hacia el noroeste.

—Entonces, seguimos —dijo Rico sin la menor vacilación, sin el menor miramiento por los atribulados prisioneros.

Pensé que su propuesta era absurda. ¿Acaso un solo goblin podía merecer el sufrimiento de la mujer y de los niños que acababan de pasar por semejante prueba?

—Todavía queda mucha noche —le dije con tono que nada tenía de cordial—. Volved a avivar el fuego y atended a los heridos. Yo iré a por el goblin perdido.

—¡Lo quiero de vuelta! —dijo Rico con voz ronca.

Debió percibir mi confusión y mi expresión de enfado creciente porque, de repente, se calmó e intentó explicarse.

—Nojheim era el jefe de un grupo de goblins que atacaron Pengallen hace varias semanas —dijo, volviéndose a mirar a los demás—. El goblin es un jefe, y es probable que vuelva con aliados. Lo teníamos prisionero a la espera de juicio cuando llegaron esos otros asaltantes.

No tenía motivo para dudar de las afirmaciones de Rico, pero me pareció extraño que granjeros de una aldea tan pequeña, tantas veces asediados por multitud de monstruos de las regiones deshabitadas, se tomaran el trabajo de celebrar un juicio por un goblin. Las expresiones dubitativas (¿o más bien temerosas?) de los demás granjeros, en especial de Tharman, también me dieron qué pensar, pero achaqué sus aparentes reservas al miedo de que Nojheim regresara con un grupo importante y arrasara su vulnerable población.

—No tengo prisa por llegar a Luna Plateada —los tranquilicé—. Capturaré a Nojheim y mañana lo llevaré a Pengallen,

Me disponía a marcharme cuando Rico me cogió por el hombro e hizo que me volviera hacia él.

—Vivo —dijo con un gruñido.

No me gustó cómo sonaba aquello. Jamás había puesto obstáculo a la idea de aplicar la justicia con dureza a los goblins, pero el tono cruel de Rico se parecía mucho a la sed de venganza. Con todo, no tenía el menor motivo para dudar del fornido granjero, ni para oponerme al código de justicia promulgado en Pengallen. Guenhwyvar y yo nos pusimos en marcha de inmediato hacia el noroeste y no tardamos en identificar el rastro del prófugo Nojheim.

La persecución llevó más de lo que esperaba. Nos encontramos con las huellas de algunos orcos rezagados que se cruzaban con las de Nojheim, y decidí que era más

importante impedir que los orcos volvieran a su guarida, donde podrían movilizar refuerzos. Dimos con tres de ellos poco después.

Usando el *Buscacorazones*, esa maravilla de arco, eliminé a las bestias desde lejos con apenas tres disparos rápidos.

A continuación, Guenhwyvar y yo tuvimos que volver atrás para retomar el rastro de Nojheim, y una vez más, nos internamos en la oscuridad. Nojheim demostró ser un adversario inteligente, lo cual venía a corroborar la afirmación de Rico de que era un jefe entre sus despreciables congéneres. El goblin retrocedía constantemente y se subía a la ancha copa de los árboles para bajar después lejos de su rastro original y tomar una dirección diferente. Por último, se dirigió hacia el río, la única barrera capaz de desbaratar cualquier intento de persecución.

Tuve que poner en juego todas mis habilidades como explorador y toda la ayuda de los sentidos felinos de Guenhwyvar para acortar la distancia antes de que el goblin pudiera ponerse a salvo. Debo admitir con toda sinceridad que de no haber estado Hojheim tan agotado por las vicisitudes pasadas en manos de los implacables captores, probablemente habría conseguido eludirnos.

Cuando por fin llegamos a la orilla del río, utilicé mi capacidad innata —común a todas las razas de la Antípoda Oscura— para ver objetos no por la luz que reflejan, sino por el calor que despiden. No tardé en detectar la emanación cálida de una forma que iba atravesando la corriente, eligiendo muy bien las piedras donde apoyar los pies. Sin fiarme de las evidentes limitaciones de la infravisión, ya que no se pueden distinguir las formas y los detalles sólo se manifiestan como configuraciones de calor, levanté a *Taulmaril* y solté una flecha relampagueante. El proyectil rebotó en una piedra y fue a dar al agua, a apenas un metro por delante del goblin, de modo que éste resbaló y metió una pierna en las heladas aguas hasta la cadera. El destello de plata relampagueante disipó cualquier duda sobre la identidad de la criatura y corrí hacia el sendero de piedras.

Guenhwyvar pasó a mi lado como una exhalación. Yo había recorrido la mitad de la distancia que me separaba del objetivo, corriendo todo lo rápidamente que me atrevía, cuando oí a la pantera rugir en la oscuridad por delante de mí y el chillido de angustia del goblin.

—¡Deténte, Guenhwyvar! —grité, pues no quería que el felino destrozara a la criatura.

Cuando les di alcance, Nojheim, el menudo goblin de piel amarillenta, estaba en el suelo, sujeto por una enorme zarpa. Di una orden a Guenhwyvar para que se apartara y no había terminado la pantera de obedecer cuando el goblin se dio la vuelta y trató de asirse a mi bota con sus brazos largos y flacos, que presentaban todavía los restos de destrozadas correas de cuero.

A punto estuve de hacerlo a un lado con la punta de la cimitarra, pero antes de que pudiera reaccionar, me encontré con que el lastimoso Nojheim estaba cubriendo de besos mis botas.

—Por favor, mi buen señor —gemía con esa molesta voz aguda, tan típica de los goblins—. Por favor. ¡Oh, por favor! Nojheim no corre. Nojheim asustado, asustado de ogros enormes y feos con grandes garrotes. Nojheim asustado.

Tardé unos instantes en salir de mi asombro. Entonces, hice que el goblin se levantara y le ordené que callara. Allí de pie, mirando la fea cara chata de Nojheim y su frente voluminosa, sus brillantes ojos amarillos y su nariz aplastada, tuve que hacer gala de todo mi autocontrol para no utilizar mis armas. Soy un explorador, un protector de las razas bondadosas frente a las muchas razas malignas de Faerun, y entre esas razas malvadas, los goblins se cuentan entre mis enemigos más odiados.

—Por favor —repitió en tono lastimero.

Guardé mis armas, y la ancha boca de Nojheim se distendió en una sonrisa forzada, dejando ver sus dientes pequeños pero afilados.

Ya casi había amanecido, y quería ponerme en seguida en camino hacia Pengallen, pero Nojheim estaba medio congelado a causa de la caída en el río. Se notaba en su postura forzada y vi que su pierna estaba totalmente entumecida.

Como ya he dicho, no siento ninguna simpatía por los goblins y, por lo general, *no* tengo la menor piedad para con ellos. Si Nojheim hubiera liderado un ataque contra mi comunidad, ya habría hecho volar una segunda flecha antes incluso de que hubiera sacado la pierna del río, poniendo fin así a todo el asunto. Pero ahora estaba obligado por la promesa que les había hecho a los granjeros, de modo que encendí una hoguera para dar ocasión al goblin de calentar su miembro entumecido.

La forma de actuar de Nojheim cuando le di alcance me seguía intrigando; continuaba planteándome un montón de interrogantes. A la mañana siguiente, después de haber liberado a Guenhwyvar para que volviera a descansar al plano astral, le hice preguntas al respecto. El goblin no dijo nada. Sólo ponía cara de resignación y evitaba mirarme cada vez que me dirigía a él. «Que así sea», me dije. No era mi problema.

Esa misma tarde llegamos a Pengallen, un conjunto formado más o menos por una docena de casas de madera de una sola planta, levantadas en el centro de una extensión llana de terreno; se habían talado los árboles de la zona, que había sido cercada con una alta empalizada de madera. Los demás habían llegado unas horas antes, y al parecer Rico había advertido de mi inminente presencia a los dos que montaban guardia en la puerta. No me franquearon la entrada de inmediato, aunque no puedo decir que no fueran hospitalarios, de modo que esperé. Rico llegó al cabo de unos instantes. Así pues, había dado orden de que lo llamasen cuando yo llegara.

La expresión de aquel hombre corpulento había cambiado mucho desde la noche anterior. Ya no tenía aquella cara ceñuda; ahora dejaba ver su alegría por el cariz que habían tomado los acontecimientos. Hasta sus ojos azules y separados parecieron sonreír cuando se posaron en mí y en mi prisionero, y todas las líneas de su rudo rostro se elevaron.

—Has sido generoso con tu ayuda —me dijo, pasando una cuerda alrededor del

cuello de Nojheim tal como hacen en algunas aldeas muy pobladas con los perros—. Ya sé que tienes cuestiones que atender en Luna Plateada, de manera que quiero tranquilizarte diciéndote que todo vuelve a estar en orden en Pengallen.

Tuve una sensación clara de que acababa de ser sumariamente despedido.

—Por favor, toma una comida en nuestra posada —añadió rápidamente Rico, indicándome que entrara por la puerta, que ahora estaba abierta. ¿Había sido tan evidente mi confusión?—. Una comida, y algo de beber —dijo con tono jovial—. Dile al posadero, Aganis, que corre de mi cuenta.

Mi intención había sido entregar al prisionero y ponerme en marcha en seguida, para tratar de adelantar bastante mi camino hacia Luna Plateada. Estaba ansioso por ver la portentosa ciudad sobre el río Rauvin, por caminar libremente con la bendición de la señora gobernante por los maravillosos bulevares curvos, por visitar los muchos museos y la sin igual biblioteca. Sin embargo, mi instinto me aconsejaba que aceptara la comida. Había algo en aquel entorno que no me gustaba.

Aganis, un hombre con forma de tonel, de barba espesa y sonrisa fácil, quedó muy sorprendido al ver entrar a un elfo oscuro en su establecimiento, un edificio de dos plantas, más grande que los demás, emplazado en el centro de la parte trasera de la aldea. El lugar era posada, establecimiento comercial y cumplía diversas funciones públicas. En cuanto hubo superado la primera impresión —supongo que *terror* es la palabra más apropiada para describir su expresión—, el posadero se mostró más que dispuesto a complacerme, al menos a juzgar por las abundantes raciones que me puso delante, mucho más abundantes que las que había servido a un granjero sentado no muy lejos en la barra. Dejé pasar sin comentario el evidente trato de favor. Había sido una noche larga y estaba hambriento.

—¿De modo que eres Drizzt Do’Urden? —preguntó el granjero.

Era un hombre mayor, de pelo gris que empezaba a ralear y cuyo rostro arrugado hablaba de la constante exposición al sol.

Aganis palideció al oír la pregunta. ¿Acaso pensaba que si me ofendía le destrozaría el local?

—Drizzt —corregí, mirando al hombre.

—Jak Timberline —dijo el otro.

Me tendió la mano, pero luego la retiró y se la limpió en la camisa antes de volver a ofrecérmela.

—He oído hablar de ti, Drizzt. —Puso un cuidado especial en pronunciar el nombre con corrección, y debo admitir que me sentí halagado—. Dicen que eres explorador.

Le estreché la mano con firmeza y con una amplia sonrisa, estoy seguro.

—He de decirte, Drizzt —otra vez extremó el cuidado con el nombre—, que no me importa de qué color sea la piel de alguien. He oído cosas buenas acerca de lo que tú y tus amigos habéis hecho en Mithril Hall.

Su cumplido resultó un poco condescendiente, y el pobre Aganis se puso pálido

otra vez. Sin embargo, yo no me di por ofendido, achacando a la inexperiencia la torpeza de Jak. El saludo fue muy diplomático, sin duda, comparado con muchos otros que había recibido desde que había llegado al mundo de la superficie y con tantos otros hechos desde el extremo contrario de un arma desenvainada.

—Es una gran cosa que los enanos hayan recuperado Mithrill Hall —reconocí.

—Y también fue una gran cosa que colaboraras con el grupo de Rico —añadió Jak.

—Tharman era un hombre feliz esta mañana —intervino el nervioso posadero.

Todo me pareció normal, y debéis entender que estaba acostumbrado a cualquier cosa menos lo normal en mi trato con las diversas razas de la superficie.

—¿Le has devuelto a Rico su esclavo? —preguntó Jak sin rodeos.

No pude tragar el último bocado.

—Nojheim —explicó Jak—. El goblin.

Ya había visto la esclavitud en toda su brutalidad en Menzoberranzan, mi ciudad de origen. Los elfos oscuros tenían muchos esclavos de distintas razas y los hacían trabajar brutalmente, hasta que ya no les eran útiles, y luego los torturaban, encarnizándose con ellos, doblegando sus cuerpos tal como antes habían doblegado su espíritu. Siempre había considerado la esclavitud como el más ignominioso de los actos, incluso cuando se practicaba con las llamadas razas irrecuperables, como los goblins y los orcos.

Respondí a Jak asintiendo con la cabeza, pero mi gesto repentinamente apesadumbrado dejó al hombre un poco descolocado. Llevado por el nerviosismo, Aganis seguía limpiando el mismo plato una y otra vez, sin quitarme ojo de encima y llevándose de vez en cuando el paño a la frente para secarse el sudor.

Acabé la comida sin decir mucho más, aunque descubrí sin querer que el granjero pertenecía a Rico. No quería respuestas de esos dos. Quería ver por mí mismo lo que había hecho.

A la hora del crepúsculo me encontraba junto al patio cercado de Rico. La granja era una simple estructura de tablas y troncos con las juntas tapadas con barro para no dejar entrar el viento, y un tejado orientado para protegerse de la nieve en invierno. Observé que Nojheim estaba realizando sus tareas sin cadenas, pero no vi a nadie más por allí. Lo que sí vi fue que las cortinas de la única ventana que había de ese lado de la granja se movían unas cuantas veces. Era probable que Rico, o alguien de su familia, estuviera vigilando al goblin.

Cuando acabó de atender a una cabra que estaba atada cerca de la casa, observó el oscurecimiento del cielo y entró en el pequeño granero, apenas algo más que un cobertizo, situado cerca de la casa. Un momento después, vi la luz de una hoguera a través de las muchas rendijas de la tosca construcción.

¿Qué explicación tenía todo eso? No lograba entender nada. Si Nojheim había llegado a Pengallen encabezando un asalto, ¿por qué se le permitía semejante libertad? Podría haber cogido uno de los troncos de la hoguera y haber prendido

fuego al granero y a toda la casa.

Decidí no obtener las respuestas que buscaba de Rico, porque muy dentro de mí sabía lo que estaba sucediendo, y también sabía que no me daría ninguna explicación sincera.

Nojheim empezó con su lastimero balbuceo en cuanto entré en el granero escasamente iluminado.

—¡Por favor!, ¡oh, por favor! —gimió con su chillona voz de goblin, chocando su gruesa lengua contra los labios.

Le di un empujón y debió darse cuenta de mi enfado, porque de repente se sentó en silencio al otro lado del fuego y se quedó mirando las llamas anaranjadas y amarillas.

—¿Por qué no me lo dijiste?

Me miró con curiosidad; su expresión era la viva imagen de la resignación.

—¿Encabezaste un asalto a Pengallen? —insistí.

Volvió a mirar las llamas con un rictus de incredulidad en la cara, como si esa pregunta no mereciese una respuesta. Y tenía razón.

—Entonces, ¿por qué? —inquirí, acercándome para cogerlo por un hombro y obligarlo a mirarme a los ojos—. ¿Por qué no me dijiste cuál era la razón por la que Rico quería que volvieras?

—¿Decírtelo? —balbució. De repente, su acento goblin había desaparecido—. ¿Contarle un goblin a Drizzt Do'Urden sus vicisitudes? ¿Rogarle un goblin a un explorador que tuviera compasión?

—¿Sabes mi nombre? —¡Por los dioses!, si incluso lo pronunciaba correctamente.

—He oído grandes cosas acerca de Drizzt Do'Urden, y de Bruenor Battlehammer, y de su lucha para recuperar Mithril Hall —contestó, y una vez más me resultó sorprendente su dominio de las inflexiones adecuadas del lenguaje—. Es tema corriente de conversación entre los granjeros de los valles inferiores. Todos ellos confían en que el nuevo rey enano se muestre generoso con su abundante fortuna.

Me aparté de él, que siguió con la mirada vacía fija en las llamas, con los ojos bajos. No sé exactamente cuánto tiempo pasó en silencio. Ni siquiera sé lo que estaba pensando.

Sin embargo, Nojheim era perspicaz. Sabía.

—Acepté mi destino —respondió a la pregunta que yo no había formulado, aunque lo hizo con tono poco convencido.

—No eres un goblin corriente.

Nojheim escupió en el fuego.

—Ni siquiera sé si soy un goblin —respondió.

Si hubiera estado comiendo en ese momento, seguro que me habría atragantado otra vez.

—No me parezco a ningún goblin que haya conocido jamás —explicó con una

risita sin esperanza.

«Siempre resignado —pensé—, tan típico de su situación de impotencia».

—Incluso mi madre… asesinó a mi padre y a mi hermana menor. —Chasqueó los dedos para acentuar el sarcasmo de su voz—. Se lo merecían, según las normas de los goblins, porque no habían compartido debidamente su cena con ella.

Nojheim guardó silencio y meneó la cabeza. Físicamente era en efecto un goblin, pero por la sinceridad de su tono me di cuenta de que su temperamento era muy diferente del de esa malvada raza. Ese pensamiento me dejó bastante conmocionado. En mis años como explorador, jamás me había parado a pensar en mis acciones contra los goblins; jamás había sujetado mis cimitarras el tiempo suficiente para determinar si alguno de ellos podía ser de condición distinta de la que yo creía típica de esas criaturas normalmente malvadas.

—Tendrías que haberme dicho que eras un esclavo —le volví a decir.

—No es algo de lo que me sienta orgulloso.

—¿Por qué te quedas ahí sentado? —inquirí, aunque la respuesta ya la tenía.

Yo también había sido esclavo, un cautivo de los malvados azotamentes, uno de los pueblos más malignos de la Antípoda Oscura. No hay ningún estado más atroz, ningún tormento más profundo. En mi patria, había visto un contingente de cien orcos mantenidos bajo control por apenas seis soldados drows. De haber reunido coraje entre todos, esos orcos seguramente podrían haber destruido a sus guardianes, pero si bien el valor no es lo primero de lo que se despoja a un esclavo, es sin duda una de las cosas más importantes.

—No mereces este destino —dije en tono más bajo.

—¿Tú qué sabes? —inquirió Nojheim.

—Sé lo que está mal —dije—. Sé que habría que hacer algo.

—Yo sé que me colgarían si tratara de liberarme —dijo secamente—. Jamás he hecho el menor daño a nada ni a nadie. Tampoco deseo hacerlo, pero ésta es mi suerte en la vida.

—No estamos obligados por nuestra raza —le dije, encontrando por fin cierta convicción en el recuerdo de mi largo recorrido desde los caminos oscuros de Menzoberranzan—. Has dicho que has oído historias sobre mí. ¿Lo que has oído es lo que cabría esperar de un elfo oscuro?

—Tú eres drow, no goblin —dijo como si eso bastara para explicarlo todo.

—Según tú mismo has dicho, tienes tanto de goblin como yo de drow.

—¿Quién sabe? —replicó, encogiéndose de hombros, un gesto de resignación que me apenó profundamente—. ¿Debo decirle a Rico que no soy un goblin de sentimiento y de obra? ¿Qué soy una víctima de un destino implacable? ¿Piensas que me creería? ¿Piensas que esa comprensión está al alcance de estos sencillos granjeros?

—¿Te da miedo intentarlo? —le pregunté.

—¡Claro! —La intensidad con que lo dijo resultó sorprendente—. No soy el

primer esclavo que ha tenido Rico —añadió—. Ha tenido goblins, orcos, incluso una vez una pesadilla. Le gusta obligar a los demás a hacer su trabajo, ¿sabes? Sin embargo, ¿a cuántos de esos esclavos has visto cuando has entrado en la propiedad de Rico, Drizzt Do'Urden?

Sabía muy bien que no había visto a ninguno, y no me sorprendió su explicación. Estaba empezando a sentir un odio considerable por ese Rico Pengallen.

—Rico acabó con ellos —prosiguió Nojheim—. Perdieron su capacidad de supervivencia. Dejaron de ser útiles. ¿Has reparado en la cruz que hay junto a la puerta delantera?

Me estremecí al imaginar el uso que podrían haberle dado a aquella cruz.

—Estoy vivo y seguiré vivo —declaró Nojheim.

Entonces, por primera vez, el decidido goblin bajó la guardia y su expresión sombría traicionó sus palabras.

—Habrías preferido que los atacantes ogros te hubieran matado —le dije, y él no me contradijo.

Durante un rato estuvimos sentados en silencio, un silencio opresivo para ambos. Yo sabía que no podía dejar que tal injusticia se mantuviera; no podía volver la espalda a alguien —aunque fuera goblin— tan necesitado de ayuda. Consideré los posibles cursos de acción y llegué a la conclusión de que para remediar realmente la injusticia debía poner en juego toda mi influencia. Al igual que la mayor parte de las aldeas agrícolas que había en la región, Pengallen no era una comunidad independiente. La gente que vivía ahí estaba bajo la protección general de las grandes ciudades cercanas. Podría apelar a Alustriel, que gobernaba en Luna Plateada, y a Bruenor Battlehammer, el rey más próximo y mi amigo más querido.

—Es posible que algún día reúna fuerzas suficiente para hacerle frente a Rico —dijo Nojheim de repente, sacándome de mi ensimismamiento. Y recuerdo de manera muy vivida sus siguientes palabras—: No soy un goblin valiente. Prefiero vivir, aunque a veces me pregunto si mi vida realmente vale algo.

Mi padre podría haber dicho esas mismas palabras. Mi padre, Zaknafein, también había sido esclavo, aunque de otra clase. Zaknafein había vivido bien en Menzoberranzan, pero detestaba a los elfos oscuros y sus crueles maneras. Sin embargo, no encontraba escapatoria; no hallaba la manera de salir de la ciudad de los drows. Por falta de valor, vivió su vida como un guerrero drow; sobrevivió siguiendo los mismos códigos que tanto aborrecía.

Traté una vez más de recordarle a Nojheim que yo había escapado a un destino similar, que había dejado atrás una situación desesperada. Le expliqué que había viajado con gentes que seguramente me odiaban por la reputación de mi raza.

—Tú eres drow, no goblin —me volvió a contestar, y esa vez creí entrever lo que se ocultaba en sus palabras—. Nunca entenderán que en el fondo yo no soy malo como otros goblins. ¡Ni siquiera yo soy capaz de entenderlo!

—Pero tú sí lo crees —dije con firmeza.

—¿Tengo que decirles que este goblin no es uno de los malos?

—¡Precisamente! —sostuve. Me parecía muy razonable. Pensé que por fin había encontrado el comienzo que necesitaba.

Sin embargo, Nojheim no tardó en cerrar esa puerta, en enseñarme sobre mí mismo y sobre el mundo algo en lo que jamás había pensado.

—¿Qué diferencia hay entre nosotros? —insistí, con la esperanza de que él viera las cosas como yo.

—¿Te consideras perseguido? —me preguntó el goblin. Entrecerró los ojos amarillos, y supe que él se consideraba sagaz.

—Ya no acepto esa definición, del mismo modo que ya no acepto la persecución —declaré. Había puesto todo mi empeño en entender lo que ese pobre desgraciado quería decir—. La gente saca sus propias conclusiones, pero yo no estoy dispuesto a aceptar las que son injustas.

—¿Y luchas contra los que te traicionan? —preguntó Nojheim.

—Simplemente hago como si no existieran, y en el fondo, sé que mis convicciones son correctas.

Me di cuenta de que la sonrisa de Nojheim era reflejo tanto de una sincera felicidad por el hecho de que yo hubiera encontrado mi camino como de una tristeza más honda por sí mismo.

—Nuestras situaciones no son comparables —insistió. Me disponía a protestar, pero me contuvo alzando una mano—. Tú eres un drow, eres exótico, has vivido experiencias que están fuera del alcance de la mayor parte de la gente con que te encuentras.

—Casi todo el mundo de la superficie ha oído historias espantosas de los drows —traté de razonar.

—¡Pero no han tenido trato directo con elfos oscuros! —replicó Nojheim, tajantemente—. Para ellos eres una rareza; te encuentran extrañamente hermoso, incluso para sus propios ideales de belleza. Tus facciones son finas, Drizzt Do’Urden; tus ojos, penetrantes. Incluso tu piel, tan negra y lustrosa, debe parecerle hermosa a la gente de la superficie. Yo soy un goblin, un goblin feo, de cuerpo aunque no de espíritu.

—Si les mostraras la verdad de ese espíritu…

La risa de Nojheim fue una burla a mi preocupación.

—¿Mostrarles la verdad?, ¿una verdad que los llevara a cuestionarse lo que han dado por cierto durante toda su vida? ¿Quieres que me convierta en un espejo oscuro de su conciencia? Esta gente, Rico incluido, ha matado a muchos goblins; probablemente, con razón —añadió de inmediato, y esa aclaración me dejó claro todo lo que Nojheim había estado tratando de hacerles ver a mis ciegos ojos.

Si esos granjeros —muchos habían luchado a menudo contra los goblins, y otros habían tenido a goblins como esclavos— encontraban una sola criatura que no se aviniese a su definición de la raza malvada, un solo goblin con atisbos de conciencia

y de compasión, con un intelecto y un espíritu afines a los suyos, eso podría bastar para sumir toda su existencia en el caos. Yo mismo sentí como si me hubieran abofeteado al descubrir la verdadera condición de Nojheim. Sólo gracias a mis propias experiencias con mi estirpe de elfos oscuros, que en su inmensa mayoría se merecen totalmente su mala reputación, pude abrirme camino entre el torbellino y la culpa iniciales.

Sin embargo, a esos granjeros les podría resultar más difícil entender a Nojheim. Seguramente, le temerían y lo odiarían todavía más.

—Yo no soy valiente —dijo Nojheim otra vez, y aunque no pensaba como él, me guardé mucho de decirlo.

—Te marcharás conmigo —le dije—. Esta noche. Volveremos hacia el oeste, a Mithril Hall.

—¡No!

Lo miré más herido que confundido.

—No volveré a ser perseguido —explicó, y supuse por su mirada apenada y perdida que estaba recordando la primera vez que Rico había ido tras él.

No podía obligar al goblin a aceptar mi ofrecimiento, pero tampoco podía permitir que esa injusticia persistiera. ¿Debía enfrentarse abiertamente a Rico? Eso podía tener implicaciones graves. No sabía a qué poderes superiores debía pleitesía Pengallen. Si la aldea estaba protegida por una ciudad no conocida precisamente por su tolerancia, como Nesme, situada al sudoeste, entonces cualquier acción contra sus ciudadanos podía dar lugar a problemas entre esa ciudad y Mithril Hall, habida cuenta de que yo era un emisario de Bruenor Battlehammer.

Por lo tanto, dejé a Nojheim. Por la mañana me procuré un buen corcel y tomé el único camino que tenía a mi alcance. Decidí que iría primero a Luna Plateada, ya que Alustriel se contaba entre los gobernantes más respetados de toda la tierra. Después, si era necesario, apelaría al marcado sentido de la justicia de Bruenor.

También decidí en ese preciso momento que en caso de que ni Alustriel ni Bruenor quisiesen actuar a favor de Nojheim, yo mismo me ocuparía de la cuestión, costara lo que costase.

Me llevó tres días de dura cabalgada llegar a Luna Plateada. El recibimiento en la Puerta del Páramo, la puerta del lado occidental de la ciudad, fue de una cordialidad inusitada, ya que los guardias me dieron la bienvenida con todos los parabienes de la dama Alustriel. A quien yo necesitaba ver era a la propia señora de Luna Plateada, y así lo dije, pero los guardias me informaron de que ella estaba fuera de la ciudad; que había tenido asuntos que atender en Sundabar, al este, y no volvería en quince días.

No podía esperar, de modo que me despedí de los guardias después de decirles que volvería al cabo de diez días, más o menos. A continuación, regresé por el camino por el que había venido. Bruenor tendría que actuar.

El camino de vuelta fue una mezcla de gozo y sufrimiento. La bienvenida en Luna Plateada, tan diferente de lo que solía esperar, me había dado una esperanza casi

vertiginosa de poder vencer todas las injusticias del mundo. Al mismo tiempo, me sentía como si hubiera abandonado a Nojheim, como si mi deseo de seguir el protocolo hubiese sido un comportamiento cobarde. Debería haber insistido en que el goblin me acompañara; debería haber liberado al goblin de sus sufrimientos para tratar después de resolver la situación por la vía diplomática.

He cometido errores en mi vida, y supe entonces que ése era uno de ellos. Cambié de rumbo hacia Pengallen en lugar de ir directamente a la corte de Bruenor en Mithril Hall.

Encontré a Nojheim colgado de la alta cruz de Rico.

Hay hechos que han quedado para siempre fijados en mi memoria, sentimientos rodeados de un aura propia, un recuerdo vivido y duradero. Recuerdo el viento de aquel momento espantoso. El día, cubierto de espesos nubarrones, era desusadamente caluroso para esa época del año, pero el viento, que en ocasiones así debería haber sido racheado, era frío y cortante, pues bajaba de las altas cumbres y traía adherida la crudeza de las nieves profundas. El viento lo tenía a mis espaldas, y hacía volar mi pelo blanco largo y espeso alrededor de mi cara, y me presionaba la capa con fuerza contra la espalda mientras yo estaba allí, sentado en mi montura, contemplando con desánimo la alta cruz de madera.

El viento también hacía girar un poco el cuerpo rígido e hinchado de Nojheim, mientras que el perno que sujetaba la cuerda de yute emitía una protesta lúgubre, impotente.

Eso no se borrará jamás de mi memoria.

Ni siquiera había hecho el menor movimiento para descolgar al pobre goblin cuando Rico y varios de sus desharrapados seguidores, todos ellos armados, salieron de la casa a mi encuentro; yo creí que para retarme. Junto a ellos iba Tharman. No llevaba armas y se le veía apesadumbrado.

—El maldito goblin trató de matarme —explicó Rico, y por un fugaz instante, le creí; temí haber podido inducir a Nojheim a cometer un error fatal.

Sin embargo, mientras Rico continuaba, sosteniendo que el goblin lo había atacado a plena luz del día, ante una docena de testigos, empecé a darme cuenta de que todo era una elaborada mentira. Los testigos eran más bien sus secuaces en una conspiración injusta.

—No hay motivo para alterarse —prosiguió Rico, y su sonrisa petulante vino a responder a todas mis preguntas sobre el asesinato—. He matado a muchos goblins —añadió—, y probablemente con razón.

¿Por qué había usado la palabra probablemente como una especie de rodeo? Yo había oído antes esas mismas palabras, dichas exactamente de la misma manera. ¡Se las había oído a Nojheim, y era evidente que también las había oído Rico! Los temores que el goblin había expresado esa noche en el granero de pronto sonaban ominosamente ciertos.

Tuve intención de sacar mis cimitarras y saltar del caballo, de segar la vida de

Rico y de acabar con todos los que se pusieran del lado de ese asesino.

Tharman me miró, y viendo mis intenciones, negó con la cabeza, recordándome sin decir nada que mis armas no podían hacer nada para beneficiar a nadie, ni siquiera a Nojheim.

Rico siguió hablando, pero yo ya no lo escuchaba. ¿Qué podía hacer? No podía esperar a que Alustriel, ni Bruenor siquiera, hicieran algo contra Rico. Al fin y al cabo, Nojheim no era más que un goblin, y aunque yo hubiese tenido algún medio de demostrar lo contrario, de convencer a Alustriel o a Bruenor de que ese goblin era pacífico y había sido injustamente perseguido, no podrían actuar. La premeditación es el factor determinante de un crimen, y para Rico y todos los habitantes de Pengallen, Nojheim, a pesar de lo que yo pudiese decir, seguía siendo sólo un goblin. Ningún tribunal de justicia de la región, donde todavía eran frecuentes las encarnizadas batallas con los goblins, donde casi no había nadie que no contara con algún pariente muerto a manos de esas criaturas, encontraría a esos hombres culpables por haber matado a Nojheim, por haber colgado a un monstruo.

Yo había contribuido a que el incidente tuviera lugar. Había vuelto a capturar al goblin y lo había puesto otra vez en manos del malvado Rico, a pesar de tener la sensación de que había algo raro. Y luego me había metido una vez más en la vida de Nojheim y había expresado ante él ideas peligrosas.

Rico seguía hablando cuando desmonté de mi caballo prestado, colgué a *Taulmaril* en mi hombro y seguí a pie el camino hacia Mithril Hall.

Se pone el sol. Otro día se rinde a la noche mientras yo permanezco aquí, en mi atalaya sobre la ladera de una montaña, no muy lejos de Mithril Hall.

El misterio de la noche ha comenzado, pero ¿sabrá Nojheim ahora la verdad sobre un misterio aún mayor? A menudo me pregunto sobre los que han muerto antes que yo, los que han descubierto lo que yo no podré descubrir hasta el momento de mi propia muerte. ¿Estará Nojheim mejor ahora que cuando era esclavo de Rico?

Si en la otra vida reina la justicia, sin duda así será.

Debo creer en esto; sin embargo, me sigue doliendo haber tenido algo que ver con la muerte de ese goblin tan fuera de lo común, tanto en su captura como en haberle ido después con esperanzas que él no podía darse el lujo de albergar. No puedo olvidar que lo dejé allí, por buenas que fueran las intenciones con que lo hice. Me fui a Luna Plateada y lo abandoné allí, vulnerable, lo dejé sufriendo una ignominiosa situación.

El error que cometí me ha enseñado algo.

Jamás volveré a cerrar los ojos ante una injusticia. Si vuelvo a dar con alguien de noble espíritu como Nojheim y que esté en una situación de peligro como la suya, que se cuide su maligno amo. Que la fuerza de la justicia del lugar juzgue mis

acciones y me exculpe si considera que hice lo que debía. Si no…

No importa. Habré seguido los dictados de mi corazón.

EL TERCER NIVEL

Publicado por primera vez en
Realms of Infamy*, TSR, 1994*

Artemis Entreri me fascina. Empezó su andadura como contrapunto de Drizzt, como una ocurrencia tardía en el epílogo de *La Piedra de Cristal*. Tal como fue evolucionando en el segundo libro, llegué a percibirlo como un reflejo de Drizzt, un reflejo en un espejo oscuro (con mis disculpas al título del cuento anterior). A lo largo de los primeros libros, vi a Entreri a través de los ojos de Drizzt. Quería que Drizzt llegara a conocer al asesino como aquello en lo que él mismo podría haberse convertido de haberse quedado en Menzoberranzan. Las escenas de *Ríos de plata* en las que Drizzt y Entreri luchan codo con codo en Mithril Hall, y los combates entre ellos en *La gema del halfling* y, en especial, en *El legado*, siguen siendo para mí algunas de las escenas favoritas de todos mis libros.

En algún momento de la línea argumental, Artemis Entreri se salió de su papel para convertirse en algo mucho más importante para mí, un examen aparte de otro aspecto de lo que significa ser un ente racional, mortal. Creo que me di cuenta en 1991, cuando estaba escribiendo *La morada*, un libro en el que no figuraba Entreri (todavía no había nacido en la secuencia temporal de *Los Reinos*). En ese momento, TSR había pasado a la segunda edición de D&D, una versión que a propósito excluía a los asesinos. Recibí una llamada de Jeff Grubb, el coordinador de *Los Reinos*, donde gentilmente me ofrecía la oportunidad de matar a Entreri para que no tuvieran que hacerlo los diseñadores del juego, ya que todos los asesinos iban a acabar con sus almas absorbidas por un dios malvado (ésa era la manera que había encontrado para explicar los cambios que tenían lugar en el juego). Después de una discusión de media hora durante la cual no dejé de insistir en que ni yo iba a matar a Entreri ni iba a hacerlo TSR, tuve una revelación.

—No entiendo por qué tiene que desaparecer —dije.

—Porque no hay asesinos en la segunda edición de *Los Reinos* —me soltó Jack por enésima vez.

—No es un asesino —insistí. Y al ver que Jeff, claramente sorprendido, no respondía, añadí—: Es un ladrón-luchador que recibe dinero por matar personas.

Jeff hizo otra pausa.

—¡Eso podemos hacerlo! —dijo por fin.

En cuanto colgué el teléfono, me sorprendió la vehemencia con que había defendido a Entreri. Para mí no era un villano más; se había convertido en un personaje importante; había trascendido con mucho su relación con Drizzt. Para mí no es ningún misterio que muchas de las historias que figuran en esta antología giren alrededor de él, y en ésta, «El tercer nivel», me propuse descubrir el porqué. ¿Por qué había fracasado este hombre donde Drizzt había triunfado? ¿Por qué había sido este

hombre una víctima de su miserable entorno? Al escribir esta historia, llegué a ver a Entreri como alguien no inmoral, sino amoral. Un hombre emocionalmente bloqueado que sobrevive en un mundo del que sólo conoce la vileza. Por lo general, sabemos que los delincuentes provienen de un lugar donde reina el mal. Se han dedicado miles de libros y millones de horas de terapia a descubrir el pasado oscuro que puede llevar a una persona a emprender alguna acción igualmente oscura. Y ése debe de ser el caso de Artemis Entreri.

Los ojos oscuros del joven iban de un lado a otro, nunca quietos, siempre alertas. Captó un movimiento a la izquierda, entre dos casuchas ruinosas de madera y barro.

Sólo era un niño que jugaba y que sabiamente se confiaba a las sombras.

Al volver a la derecha reparó en una mujer al fondo de una ventana que era apenas un agujero en la pared, porque no había nadie en esa parte de Calimport que pudiera darse el lujo de colocar un cristal. La mujer se mantenía apartada, perfectamente quieta, observándolo, y sin darse cuenta de que él, a su vez, la observaba a ella.

Él se sintió como un felino cazador que cruza la planicie. Ella no era más que uno de los muchos cervatillos que confiaban en que no reparara en ellos.

Al joven Artemis Entreri le gustaba esa sensación, ese poder. Llevaba cinco años, desde que había cumplido los nueve, trabajando aquella calle, si calle se podía llamar a aquel mínimo agrupamiento de casuchas sin rasgo notable alguno, sembradas en un barrizal removido por los carros.

Se detuvo y lentamente se volvió hacia la ventana. La mujer se retrajo y desapareció ante el mínimo atisbo de amenaza.

Entreri sonrió y retomó su vigilancia. «Esta es mi calle», se dijo, un lugar que había marcado como su territorio tres meses después de su llegada a Calimport. El lugar no tenía un nombre formal, pero ahora, gracias a él, tenía una identidad. Era la zona en la que Artemis Entreri era el jefe.

Había que ver lo que había avanzado en cinco años, después de haber conseguido hacerse traer desde la lejana ciudad de Memnon. Entreri rió entre dientes ante el término *lejana*. La verdad, Memnon era la ciudad más cercana a Calimport, pero en la tierra desierta y baldía de Calimshan, hasta la ciudad más próxima implicaba un arduo y difícil viaje a caballo.

Era realmente difícil, pero Entreri lo había conseguido. Había sobrevivido, a pesar de los brutales trabajos que le habían encomendado los mercaderes de aquella caravana; a pesar de los decididos intentos de un viejo lascivo, un tipo maloliente y sin afeitar que al parecer pensaba que un niño de nueve años…

Entreri apartó aquel recuerdo de su cabeza, negándose a seguir su curso inevitable. Había sobrevivido al viaje en caravana y había despistado a los mercaderes al segundo día de su permanencia en Calimport, poco después de haberse enterado de que sus propósitos secretos al llevarlo hasta allí habían sido venderlo como esclavo.

«No hay necesidad de recordar nada anterior a eso», se dijo el adolescente, ni el viaje desde Memnon ni los horrores de antes del viaje que lo habían hecho huir de su casa. Sin embargo, todavía podía oler el aliento de aquel viejo libidinoso, y también el de su padre, y el de su tío.

El dolor lo retrotrajo a su ira original, dio una tonalidad de acero a sus ojos y tensó los afinados músculos de sus brazos. Lo había conseguido, y eso era lo que contaba. Ésa era su calle, un lugar seguro donde nadie lo amenazaba.

Entreri reanudó la vigilancia de sus dominios, recorriéndolo todo con los ojos, de izquierda a derecha y vuelta a empezar. Ningún movimiento, ninguna sombra le pasó desapercibida, como al felino cazador más atento a la presa que al peligro.

No pudo reprimir una risita autocrítica por lo de la grandeza de su *reino*. ¿Su calle? Suya sólo porque a ningún otro ladrón le había interesado disputársela. Entreri podía trabajar seis días desplumando a todos los borrachos que se caían en el barro de esa empobrecida sección de la ciudad y apenas conseguía monedas suficientes para consumir una comida decente al séptimo.

No obstante, eso le bastaba al niño abandonado que había huido de su casa; había sido suficiente para mantenerse y le había devuelto el orgullo a lo largo de los últimos cinco años. Ahora era un hombre joven, catorce años, o… bueno, casi catorce. Entreri no recordaba con exactitud la fecha de su nacimiento, sólo que había habido un breve período, justo antes de la aún más breve estación de las lluvias, en que en su casa las cosas no habían sido tan terribles.

Una vez más el joven desechó los recuerdos indeseados. Dio por sentado que tenía catorce años; como para confirmarlo, se miró el cuerpo esbelto, tonificado, apenas sesenta kilos, pero cubierto centímetro a centímetro de músculos elásticos. Volvió a pasar revista a su calle, a su dominio, y su exiguo pecho se ensanchó. Hasta los viejos borrachos le tenían miedo y le mostraban el debido respeto cuando se dirigían a él.

Se lo había ganado, y en ese pequeño grupo de casuchas dentro de la ciudad de Calimport —una ciudad que no era más que un conglomerado de mil o más poblados destartalados reunidos en torno a las estructuras de mármol blanco y cornisas doradas de los ricos mercaderes—, todos lo respetaban y temían.

Todos menos uno.

El nuevo matón, un joven que podría tener tres o cuatro años más que Entreri, había llegado hacía algo más de una semana. No había pedido permiso a Entreri antes de empezar a revolcar a los miserables pobladores en el barro, o de entrar incluso en las casas a plena luz del día y aterrorizar a todo el que estuviera dentro. El extraño obligaba a los súbditos de Entreri a prepararle una comida o a ofrecerle todas las finuras que pudieran encontrar.

Eso era lo que más enfadaba a Entreri. No era que él sintiera algún afecto o respeto por el común de la gente que habitaba el reino que se había forjado, pero había visto a tipos como ése tanto en su horrendo pasado como en sus pesadillas más turbulentas. La verdad, en la calle de Entreri no había cabida para dos matones. En los cinco días que llevaba por allí el nuevo tipo duro, él y Entreri ni siquiera se habían visto. Y por supuesto, ninguno de los miserables informantes de Entreri había solicitado protección contra ese nuevo terror. Lo cierto era que ninguno de ellos se atrevería siquiera a hablarle a Entreri a menos que éste le hiciera una pregunta directa.

Pero quedaba la nada despreciable cuestión del orgullo.

Entreri miró al otro lado de la casucha, por la mugrienta calle.

—En el momento justo —dijo en un susurro cuando el recién llegado entraba por el otro extremo de la parte relativamente recta de la calle—. Predecible.

Entreri hizo un gesto de desprecio, pensando que ser predecible era realmente una debilidad. Eso era algo que debía recordar.

El nuevo matón tenía los ojos oscuros y el pelo, como el del propio Entreri, tan negro como las aguas del oasis de Kandad; tan negro que daba la impresión de que contenía todos los demás colores en sus profundidades. «Un calimshita de tomo y lomo», pensó Entreri, probablemente un hombre no muy diferente de él.

¿Qué tormentoso pasado había puesto al invasor en esta calle? «No hay lugar para este tipo de compasión», se reprendió Entreri. Por la caridad entraba la peste.

Entreri respiró hondo para serenarse. Su mirada se volvió una vez más de acero y observó fríamente cómo el invasor tiraba al suelo a un anciano tambaleante y, acto seguido, le abría el harapiento bolsillo. Aparentemente insatisfecho con el magro botín, el joven arrancó un madero medio podrido de la cerca desigual de la casucha más próxima y le pegó con él un golpe en la frente a la víctima. El anciano gimió y rogó, pero el matón lo golpeó otra vez y le aplastó la nariz. El hombre estaba de rodillas, con la cara cubierta de sangre reluciente, rogando y llorando, pero todavía recibió otro golpe, y otro más, hasta que sus sollozos quedaron sofocados por el barro en el que enterró la cara destrozada.

Entreri se dio cuenta de que no le importaba nada el viejo desgraciado. Sin embargo, sí le importaba que el hombre hubiera implorado a aquel advenedizo; que hubiera rogado a un amo que había llegado sin que nadie lo invitara al dominio de Entreri.

Rebuscó en sus bolsillos y tocó las únicas armas que solía llevar: dos pequeños puñados de arena y una piedra plana y afilada. Dio un suspiro que reflejaba tanto resignación como el nerviosismo de la lucha inminente. Se puso en marcha desde la esquina, pero se detuvo para estudiar sus propios sentimientos. Él era ahí el felino cazador, el amo, y estaba en todo su derecho de defender el dominio que se había forjado. Sin embargo, persistía una tristeza que Entreri no podía negar, una resignación que no podía entender.

En lo más hondo, en un recoveco íntimo que había quedado sellado por los horrores que había conocido, Entreri sabía que las cosas no deberían ser así. Sin embargo, el darse cuenta de ello no le hizo rehuir el combate inminente. En lugar de eso, se enfadó aún más.

Un gruñido feroz salió de los labios de Entreri al rodear la casucha y salir directamente al paso del matón que se aproximaba.

Aquel muchacho mayor que él se detuvo, midiendo a su adversario. Por supuesto, había oído hablar de Entreri, del mismo modo que Entreri había oído hablar de él.

—Por fin, te dejas ver —dijo el recién llegado con tono confiado.

Era más corpulento que el esbelto Entreri, aunque ciertamente su estampa de

guerrero no tenía mucho más peso. Los hombros se le habían ensanchado al madurar, por unos cuantos años más de vida dura. Sin embargo, sus músculos no abultaban tanto; no se retorcían como resistentes cuerdas.

—Te he andado buscando —dijo, acercándose unos centímetros más.

Su precaución le indicó al observador Entreri que estaba más nervioso de lo que pretendía demostrar con su bravuconería.

—Jamás me he escondido en las sombras —replicó Entreri—. Podrías haberme encontrado cualquier día, en cualquier momento.

—¿Por qué molestarme?

A Entreri la pregunta le pareció ridícula, así que se encogió de hombros y decidió no contestar a aquel fanfarrón.

—Tú sabes porque estoy aquí —dijo el hombre por fin, con un tono más agudo, otro indicio de que tenía los nervios a flor de piel.

—Es curioso; creía que había sido yo el que te había encontrado —le soltó Entreri.

Se cuidó de ocultar su preocupación por el hecho de que ese matón pudiera estar allí, en su calle, con un propósito diferente del que él había supuesto.

—No tenías más remedio que encontrarme —afirmó el usurpador con firmeza.

Ahí estaba otra vez la alusión a una finalidad más profunda. Se le ocurrió entonces que ese hombre, porque en realidad era un hombre y no un matón callejero, ya tendría que haber superado la etapa de reclamar para sí una zona tan miserable como aquélla. Aunque fuera nuevo en el oficio, no era normal que un rufián adulto se comportase de ese modo. Debía estar aliado con uno de los muchos gremios de ladrones que había en esa ciudad de ladrones. Entonces, ¿por qué había venido? Y ¿por qué había venido solo?

¿Acaso lo habían expulsado de un gremio?

Por un instante, Entreri temió estar metido en algo que no entendía. Su adversario era un adulto, y posiblemente un pillo veterano. Entreri desechó la idea; comprendió que su razonamiento no era sólido. Los jóvenes principiantes no eran *expulsados* de los gremios de ladrones de Calimport; simplemente, desaparecían, y nadie se ocupaba de preguntar, por su inesperada ausencia. Ese rival no era evidentemente un jovenzuelo cualquiera al que hubiesen obligado a arreglárselas solo.

—¿Quién eres? —le preguntó Entreri, secamente.

En cuanto lo dijo se arrepintió, temiendo haberle dado al otro con su pregunta idea de su propia ignorancia. Al fin y al cabo, Entreri estaba solo en sus dominios. No disponía de ninguna red que lo sustentara, de ningún espía que mereciera el título de tal, y no tenía mucha idea de las verdaderas estructuras de poder imperantes en Calimport.

El matón sonrió y pasó un buen rato estudiando a su oponente. Entreri era pequeño, y probablemente tan rápido y seguro en una pelea como habían señalado los informes del gremio. Aparentaba dominio de la situación, con las manos en los

bolsillos de sus andrajosos pantalones, y sus brazos desnudos curtidos por el sol, pero surcados por músculos bien templados. El matón sabía que Entreri no tenía aliados; se lo habían dicho antes de enviarlo allí. Sí, ese chico —y a los ojos del ladrón de más edad era realmente un chico— tenía un porte y una compostura que no se correspondían con su edad. Había otra cosa que preocupaba al hombre.

—¿No llevas arma? —preguntó, desconfiado.

Una vez más, Entreri se encogió de hombros como única respuesta.

—Muy bien, pues —dijo el matón con tono firme, como si acabara de tomar una decisión.

Para subrayar ese hecho, cogió el madero del que todavía goteaba la sangre del viejo. Con decisión, se lo echó al hombro, colocándolo en una posición más accesible, como pudo ver Entreri. Ahora estaba a menos de diez metros de él y empezó a acercarse.

Ahí había algo más, Entreri lo sabía, y quería desentrañar qué era.

Cinco metros.

Entreri mantuvo su pose firme y calma, pero sus músculos se tensaron, preparándose para el combate.

Estaba a menos de dos metros de él. Entreri sacó la mano derecha del bolsillo y lanzó al aire una lluvia de fina arena.

El otro levantó el madero y volteó la cabeza.

Cuando la volvió otra vez, se estaba riendo.

—¿Tratas de cegarme con un puñado de arena? —preguntó con incredulidad, con sarcasmo—. ¡Qué listo! ¡Un luchador del desierto al que se le ocurre usar arena!

Por supuesto era la proverbial treta número uno del manual de las técnicas furtivas de lucha callejera de Calimport. Y la segunda treta la puso en juego Entreri cuando volvió a meter la mano en el bolsillo y lanzó un segundo puñado de arena.

El matón seguía riéndose incluso cuando cerró los ojos para burlar el ataque. Parpadeó brevemente, apenas un instante, lo suficiente para que el ambidiestro Entreri sacara la mano izquierda del bolsillo y arrojara la aguzada piedra. Sólo tenía una oportunidad, un instante ínfimo, una diana de apenas unos centímetros cuadrados. Tenía que ser preciso, pero a eso estaba acostumbrado Entreri desde que era un niño, desde que había salido al desierto, una tierra que no perdonaba el más mínimo error.

La aguzada piedra pasó silbando junto al madero levantado y golpeó al tipo en la garganta, casi en el centro. Hizo un corte en la tráquea, se desvió levemente hacia la izquierda y perforó la pared de una arteria antes de rebotar y saltar en el aire.

—¿Qu…? —empezó a decir el matón, y se paró en seco, aparentemente sorprendido por el curioso silbido que había adquirido su voz de repente.

Un chorro de sangre brotó de su cuello y le salpicó la mejilla. Se llevó la mano que tenía libre a la herida, tratando de taponarla. Logró conservar la calma suficiente para sostener su improvisado garrote en posición defensiva todo el tiempo y mantener

a Entreri a raya, aunque el más joven había vuelto a meter las manos en los bolsillos y no hacía el menor movimiento.

Entreri decidió que era bueno, y apreció honestamente la tranquilidad y la continuada defensa que mantuvo. Era bueno, pero Entreri era perfecto. Tenía que ser perfecto.

El flujo de sangre estaba casi detenido, pero la arteria estaba cortada y al lado había una abertura en la tráquea.

El tipo gruñó y avanzó. Entreri ni siquiera pestañeó.

De pronto, se paró, con los ojos oscuros desmesuradamente abiertos. Trató de decir algo, pero sólo salió un chorro de sangre. Trató de inspirar, pero otra vez gorgoteó. Los pulmones se llenaron rápidamente de sangre y cayó de rodillas.

Le llevó mucho tiempo morir. Calimport era un lugar implacable. Había que ser perfecto.

—Bien hecho —dijo una voz a su izquierda.

Al volverse, Entreri vio a dos hombres que salían caminando con displicencia de un estrecho callejón. Supo en seguida que eran ladrones, probablemente del gremio, porque Entreri creía que sólo los más duchos podían acercársele tanto sin que él se diera cuenta.

Volvió a mirar el cadáver que yacía a sus pies, y cien preguntas empezaron a rondarle por la cabeza. Supo entonces, con fría certidumbre, que ése no había sido un encuentro casual. A aquel matón se lo habían enviado.

Entreri se rió; fue más una risa desdeñosa que una carcajada, y de un puntapié tiró tierra a la cara del muerto.

O la perfección, o la muerte. La perfección, como no tardaría en descubrir Entreri, hacía que te invitaran al gremio local de los ladrones.

A Entreri le costaba hacerse a la idea de que podía tener toda la comida que quisiera con sólo chasquear los dedos. También le habían ofrecido una cama blanda, pero temía que semejante lujo pudiera ablandarlo, de modo que por las noches dormía en el suelo.

Sin embargo, el hecho de que se la hubieran ofrecido ya era algo relevante. A él no le importaban demasiado los bienes materiales ni los placeres, pero sí le importaba que éstos le fueran ofrecidos.

Ésa era la ventaja de pertenecer a la cofradía Basadoni, uno de los sindicatos de ladrones más poderosos de la ciudad. En realidad, tenía muchas ventajas. Para un joven independiente como Artemis Entreri, también tenía muchos inconvenientes.

El lugarteniente Theebles Royuset, el hombre a quien el pachá Basadoni había nombrado mentor personal de Entreri, era uno de ellos. Era el arquetipo de todo lo que el joven Artemis odiaba en un hombre: glotón y perezoso, con párpados pesados

que se le caían constantemente. Su pelo castaño y maloliente era naturalmente crespo, pero estaba demasiado engrasado y sucio como para separarse del cuero cabelludo, y siempre llevaba una muestra de sus últimas cuatro comidas en la pechera de la camisa. Físicamente, Theebles no tenía nada de rápido, salvo el movimiento que acercaba el puñado de comida a sus ruidosas fauces, pero en el plano intelectual, era un hombre agudo y peligroso.

Y sádico. A pesar de las evidentes limitaciones físicas, Theebles ocupaba el segundo puesto en el mando del gremio, junto con otra media docena de lugartenientes, sólo por detrás del propio pachá Basadoni.

Entreri lo odiaba. Theebles había sido mercader, y como tantos otros proveedores de Calimport, se había metido en serios problemas con la guardia de la ciudad. Por eso, había usado su fortuna para comprarse un puesto en el gremio que le permitiera pasar a la clandestinidad y librarse de las temidas prisiones de Calimport. Entreri había concluido que su fortuna debía ser considerable para que el pachá Basadoni se hubiese planteado siquiera aceptar a esa babosa resbaladiza en el gremio, y encima haberle dado un puesto de lugarteniente.

A Entreri le sobraba sagacidad para entender que el hecho de que Basadoni hubiera designado a Theebles como su mentor personal suponía una auténtica prueba de su lealtad hacia su nueva familia.

Mientras estaba apoyado contra la pared de piedra de una habitación cuadrada en el sótano del gremio, se dio cuenta también de que era una prueba brutal. En silencio, cruzó los brazos sobre el pecho en actitud defensiva, dando golpecitos impacientes con sus gruesos guantes. Echaba de menos su calle, los días en los que no tenía que responder ante nadie, en que sólo dependía de su instinto de supervivencia. Aquellos días se habían terminado por el hecho de haber arrojado una piedra aguzada con buena puntería.

—¿Y bien? —repitió Theebles, que había venido para una de sus muchas inspecciones no anunciadas. Sacó algo de tamaño considerable del interior de su nariz ancha y chata. Como todo lo que caía en sus manos regordetas y casi infantiles, rápidamente fue a parar a su boca.

Entreri ni pestañeó. Desvió la vista de Theebles a la gran caja de cristal que había al otro lado de la habitación escasamente iluminada; a pesar de encontrarse a casi diez metros bajo tierra, la estancia estaba seca y cubierta de polvo.

Bamboleándose a cada paso, el obeso lugarteniente se acercó a la caja. Entreri lo siguió obedientemente, pero sólo después de hacer una leve inclinación de cabeza al pillo que montaba guardia en la puerta, el mismo que se le había presentado en la calle después de su encuentro con el matón al que había dado muerte. Aquel hombre, de nombre Bailarín, era otro de los sirvientes de Theebles, y uno de los muchos amigos que el joven Entreri había hecho en el tiempo que llevaba en el gremio. Bailarín le devolvió la señal y se deslizó hacia el pasillo.

«Confía en mí», pensó Entreri. Y por eso creía que Bailarín era un tonto.

Entreri se puso a la altura de Theebles, justo delante de la caja. El hombre gordo miraba fijamente a las pequeñas víboras anaranjadas entrelazadas dentro.

—Hermosas —dijo Theebles—. Tan elegantes y delicadas —dirigió la mirada de sus ojos de párpados pesados hacia Entreri.

Sus palabras eran irrefutables. Las serpientes eran víboras de Tesalia, las temidas «dos pasos». Si una te picaba, gritabas, dabas dos pasos y caías muerto. Eficaces. Hermosas.

Extraer el veneno de las mortíferas serpientes, incluso con los gruesos guantes que llevaba, no era una tarea envidiable, claro que el maldito Theebles Royuset tenía mucho cuidado de no darle a Entreri ninguna tarea grata.

Theebles se quedó un buen rato mirando a las tentadoras serpientes, y después se volvió hacia la derecha. Disimuló su sorpresa al darse cuenta de que Entreri se había movido rodeándolo hacia el otro extremo de la habitación. Se dio la vuelta hacia el joven pillo y sonrió con sorna, con ese aire de superioridad que le recordaba a Entreri deliberadamente su posición subordinada.

En ese instante, Theebles reparó en la mesita de cuartos oculta en parte por un biombo. Por un momento, la sorpresa se reflejó en sus facciones abotargadas antes de que se controlara y se calmara.

—¿Lo has organizado tú? —preguntó, acercándose al biombo y señalando la pequeña y redonda mesa de cristal flanqueada a uno y otro lado por una palanca que llegaba a la altura de la cintura.

Entreri se volvió con lentitud para mirar por encima del hombro mientras Theebles pasaba a su lado, pero no se molestó en responder. Entreri era el que extraía el veneno a las serpientes. Por supuesto que la mesa era obra suya. ¿Quién más, aparte de su burlón mentor, se molestaría en entrar en esa habitación?

—Has conseguido muchos aliados entre los miembros de menor jerarquía del gremio —señaló Theebles.

Era lo más parecido a un elogio que le había dedicado nunca. De hecho, estaba realmente impresionado; suponía una verdadera hazaña para alguien tan nuevo en el gremio lograr que la malhadada mesita fuera trasladada a un lugar tranquilo y conveniente. Sin embargo, tras pensarlo un momento, Theebles decidió que no era tan sorprendente. Ese joven Artemis Entreri era un personaje impresionante, un joven pillo carismático al que rufianes bastante mayores que él le mostraban un respeto considerable.

Sí, Theebles sabía que Artemis Entreri no era un raterillo del montón. Podía llegar a ser un gran ladrón, uno de los mejores. Eso podía ser algo positivo para la cofradía Basadoni, pero también peligroso.

Sin volverse, Entreri atravesó la habitación y se sentó en una de las dos sillas colocadas a uno y otro lado de la mesilla.

Por supuesto, no era un reto inesperado. Theebles había jugado a juegos parecidos varias veces con los jóvenes a lo que tenía bajo su tutela. Además, el joven Entreri

sabía, sin duda, que había sido Theebles el que había mandado a aquel pillo a la barriada a desafiarlo. Se imaginó que Bailarín se lo habría contado; tomó nota mentalmente de que debía mantener una pequeña conversación con Bailarín cuando hubiese terminado con Entreri. Con una risita, el hombre gordo se desplazó por la habitación hasta colocarse al lado del joven pillo. Vio que los cuatro vasos dispuestos en las depresiones situadas a espacios iguales en el perímetro de la mesa estaban medio llenos de agua. En el centro de la mesa había una ampolla de las que se utilizaban para extraer el veneno vacía.

—Tienes claro que soy un amigo personal del pachá Basadoni —dijo Theebles.

—Tengo claro que si te sientas en esa silla es porque aceptas el desafío por tu propia voluntad —respondió Entreri.

Retiró la ampolla del centro de la mesa. Según las estrictas reglas del desafío, en la mesa no podía haber nada más que los cuatro vasos.

Theebles tuvo un acceso de risa. Entreri no esperaba menos, pues sabía que no tenía derecho a semejante desafío. A pesar de todo, respiró un poco mejor cuando el otro le dio una palmadita en el hombro y rodeó la mesa. El gordo lugarteniente se detuvo y miró atentamente el interior de cada uno de los vasos, como si hubiera notado algo.

Entreri se dijo que era un farol. El veneno de una víbora de Tesalia era totalmente translúcido, igual que el agua.

—¿Has puesto suficiente? —preguntó Theebles con toda la calma.

El joven no respondió, no parpadeó. Sabía, al igual que el gordo lugarteniente, que una gota era todo lo que se necesitaba.

—Y ¿sólo has envenenado un vaso? —preguntó Theebles.

Era otra pregunta retórica, pues las reglas de ese desafío estaban claras.

Theebles ocupó la silla que le estaba destinada, aceptando, al parecer, el reto. Entreri estuvo a punto de dejar trasuntar sus emociones y tuvo que contener un suspiro de alivio. El lugarteniente podría haberse negado, podría haberlo hecho sacar a rastras y haberlo destripado por el mero hecho de pensar que era digno de plantear semejante desafío a un miembro destacado del gremio. Claro estaba que Entreri había sospechado que el cruel Theebles no iba a tomar un camino tan fácil. Theebles lo odiaba a él tanto como él odiaba a Theebles, y había hecho todo lo posible a lo largo de los diez últimos días para alimentar ese odio.

—¿Sólo una? —volvió a preguntar Theebles.

—¿Acaso importa? —preguntó a su vez Entreri, creyéndose muy listo—. Uno, dos o tres vasos envenenados, el riesgo sigue siendo el mismo para nosotros.

La expresión del lugarteniente se volvió agria.

—Es una mesa de cuartos —dijo, condescendiente—. Un cuarto. Uno entre cuatro. Es una regla. Cuando la mesa gira, cada uno de nosotros tiene una posibilidad entre cuatro de beber el veneno. Y según las reglas, únicamente un vaso puede estar envenenado; sólo uno puede morir.

—Sólo uno está envenenado —confirmó Entreri.

—¿El veneno es de la víbora de Tesalia y sólo de la víbora de Tesalia?

Entreri asintió. A un desafiante avisado como el joven pícaro, la pregunta le estaba diciendo a gritos que Theebles no temía a ese veneno. Por supuesto que no le temía.

Theebles asintió a su vez y puso cara seria para estar a tono con su adversario.

—¿Estás seguro de lo que vas a hacer? —le preguntó con voz sumamente grave.

A Entreri no le pasó desapercibido el tono de astuto asesino experimentado. Theebles pretendía darle la oportunidad de cambiar de idea, pero era sólo una estratagema. Y Entreri estaba dispuesto a seguirle el juego. Miró alrededor con nerviosismo y se secó una gota de sudor de la frente.

—Tal vez… —empezó a decir, dando la impresión de que dudaba.

—¿Y bien? —insistió Theebles tras una larga pausa.

Entreri hizo como si fuera a levantarse, como si realmente hubiera cambiado de idea sobre el desafío. Theebles lo detuvo con una palabra contundente. La expresión de sorpresa en la joven y fina cara de Entreri pareció sincera.

—Desafío aceptado —dijo el lugarteniente con voz ronca—. Ya no puedes cambiar de idea.

El joven se dejó caer en su asiento, cogió el borde de la mesa y le dio un fuerte tirón. Como una rueda de ruleta, la mesa giró, lenta y suavemente, sobre su eje central. Entreri cogió la larga palanca que tenía de su lado, uno de los frenos de la mesa, y Theebles hizo lo propio con aire de suficiencia.

Pronto se convirtió en una guerra de nervios. Entreri y Theebles se miraron fijamente, y por primera vez, este último percibió la hondura de su joven adversario. En ese momento, empezó a apreciar la astucia del implacable Artemis Entreri. A pesar de todo, no tenía miedo y conservaba la compostura suficiente para notar el cambio sutil en la mirada de Entreri, un atisbo de que el joven estaba mirando los vasos que giraban con más atención de la que pretendía demostrar.

Entreri captó un brevísimo parpadeo, un sutil destello de luz proveniente de la mesa, y luego otro. Mucho antes de que Theebles fuera a visitarlo, había hecho una levísima marca en el borde de uno de los vasos. Después se había tomado el trabajo de alinear la mesa y el asiento que había elegido. A cada rotación, la diminuta melladura en el vaso lanzaba un destello al reflejar la luz de la antorcha que ardía en la hornacina más cercana de la pared, pero sólo para sus ojos.

Contó en silencio el tiempo transcurrido entre destello y destello, midiendo la velocidad de la mesa.

—¿Por qué has querido correr este riesgo? —preguntó el astuto Theebles para cortar la concentración del joven—. ¿Tanto has llegado a odiarme en apenas diez días?

—Largos meses —corrigió Entreri—; pero ha sido más tiempo. Mi pelea en la calle no fue una coincidencia. Fue un montaje, una prueba entre el hombre al que

tenía que matar y yo. Y fuiste tú quien lo arregló todo.

La forma en que había descrito a su adversario, «el hombre al que tenía que matar», le dio a Theebles la clave de la motivación del joven pícaro. Era probable que el extraño de la polvorienta calle hubiera sido el primero al que había matado Entreri. El lugarteniente sonrió para sus adentros. Para algunos blandengues un asesinato era algo difícil de aceptar; o bien la primera muerte, o bien el camino inevitable que había marcado para el joven, no era del agrado de Entreri.

—Tenía que saber si valías la pena —dijo Theebles, admitiendo su complicidad, pero Entreri ya no lo estaba escuchando. Había vuelto a estudiar la forma en que giraban los vasos.

Theebles aflojó su freno, retrasando considerablemente la rotación. El eje estaba bien engrasado —incluso algunos sostenían que tenía algo de mágico—, de modo que la mesa no necesitaba mucho impulso para seguir girando a un ritmo casi constante.

Entreri no dio muestra alguna de aflicción ante el inesperado cambio de velocidad. Mantuvo toda la compostura y empezó a contar de nuevo. El vaso marcado destellaba exactamente a un octavo de la circunferencia de la silla de Theebles. Entreri ajustó su cadencia para transformar cada rotación completa en una cuenta de ocho.

Vio el destello, contó y al llegar a nueve tiró con violencia del freno.

La mesa se detuvo de golpe, y el líquido se removió dentro de los vasos. Incluso algunas gotas salpicaron la mesa y el suelo.

Theebles miró el vaso que tenía ante sí. Pensó en señalar que el joven no entendía el protocolo del desafío de la mesa de cuartos, ya que se suponía que había que accionar los frenos lentamente, y por turnos, una vez cada participante; la parte desafiada era la que tiraba del freno final. El gordo lugarteniente decidió que no valía la pena hacer cuestión de eso. Sabía que lo habían cogido, pero no le importaba realmente. Llevaba casi diez días esperando el reto y tenía bastante antídoto en la sangre para vencer el veneno de cien víboras de Tesalia. Levantó el vaso. Entreri hizo otro tanto, y ambos apuraron el contenido.

Pasaron cinco segundos. Diez.

—Bueno —empezó a decir Theebles—. Parece ser que ninguno de nosotros ha encontrado el desgraciado cuarto en el día de hoy. —Levantó el voluminoso cuerpo de la silla—. Por supuesto, tu insolencia será debidamente comunicada al pachá Basadoni.

Entreri no mostró la menor emoción, ni siquiera pestañeó. Theebles pensó que el joven pícaro estaba ocultando su sorpresa, o que estaba que echaba chispas, o que simplemente trataba de encontrar una forma de escapar a ese desastre inesperado. A medida que pasaban los segundos, la calma del joven empezó a preocupar al lugarteniente.

—Ya has tenido tu desafío —le soltó Theebles de forma intempestiva—. Estoy vivo; por lo tanto, has perdido. ¡Pagarás cara tu impertinencia!

Entreri no pestañeó.

Ya estaba bien para el joven presuntuoso; el gordo lugarteniente lo zanjó todo con un chasquido de los dedos. Mientras salía pensaba en las muchas maneras posibles de castigar a Entreri.

Ya iba saboreando la tortura, porque Basadoni no iba a poder detenerlo en esa ocasión. El decano del gremio, que al envejecer se había vuelto muy blando para su gusto, había intervenido muchas veces en favor de Entreri, calmando a Theebles cada vez que se enteraba de que estaba planeando un castigo brutal para el joven aprendiz. «Pero esta vez no», pensó. Esa vez, Basadoni no podría intervenir. Esa vez Entreri se había ganado a pulso el castigo.

El primer lugar al que fue Theebles al volver a sus lujosos aposentos privados fue la bien abastecida despensa. Era bien sabido que el antídoto contra el veneno de víbora de Tesalia daba mucha hambre una vez inoculado el veneno, y Theebles nunca había necesitado ninguna excusa para comer. Sacó una tarta de dos pisos, una gigantesca composición cubierta de azúcar y decorada con las frutas más dulces.

Cogió un cuchillo y cortó una porción. Después, se encogió de hombros y decidió comérsela entera. Se llevó la tarta a la boca con las dos manos.

—¡Oh, chico listo! —exclamó Theebles, volviendo a colocar la tarta sobre la mesa—. Más que ladino. ¡Menuda treta! ¡Por supuesto conocías los efectos del antídoto de Tesalia! ¡Por supuesto, sabías que correría a mi despensa personal! ¡Y has tenido todo el tiempo del mundo! ¿No es cierto, Artemis Entreri? ¡Chico listo!

Theebles miró la ventana y pensó en arrojar la tarta a la calle. Que los desharrapados la encontraran y se la comieran, y cayeran todos muertos. Pero la tarta, la hermosa tarta. No podía desprenderse de ella. Tenía tanta, tanta hambre.

En lugar de eso atravesó la habitación y fue a su oficina privada. Con cuidado, abrió los cajones secretos y comprobó el sello de cera para asegurarse de que nadie había estado allí antes que él, para cerciorarse de que Entreri no había tratado de forzarlo. Una vez que hubo comprobado que todo estaba como debía, Theebles abrió un compartimento secreto en el fondo del cajón y sacó una ampolla muy valiosa. Contenía un líquido de color ámbar, una poción mágica capaz de neutralizar cualquier veneno que un hombre pudiera ingerir. Theebles volvió a mirar la tarta. ¿Sería Entreri tan listo como él suponía? ¿Realmente entendería el concepto de «astuto más que astuto»?

Theebles suspiró y llegó a la conclusión de que Entreri podía ser así de listo. La ampolla del antídoto universal era muy cara, pero… ¡la tarta tenía un aspecto tan delicioso!

—Haré que Artemis Entreri pague otra ampolla —decidió el ya hambriento lugarteniente mientras tragaba el antídoto.

Después, corrió alegremente hasta el otro extremo de la habitación y mordisqueó una pizquita de la tarta, probando su sabor. Estaba realmente envenenada. Theebles lo supo en seguida por el amargor casi imperceptible que dejaba el dulce en el fondo.

El antídoto podría con ello, el lugarteniente lo sabía, y no dejaría que un joven advenedizo lo privara de algo tan bueno. Se frotó las rollizas manos, cogió la tarta y se dio un atracón, tragando bocados enormes y comiendo hasta la última migaja, hasta que la bandeja de plata quedó absolutamente limpia.

Theebles murió esa misma noche. Fue una muerte horrible. Se despertó de un sueño profundo y cayó en una agonía atroz. Era como si tuviera fuego en las entrañas. Trató de llamar, pero su voz quedó ahogada por su propia sangre.

Su asistente lo encontró a primera hora de la mañana con la boca llena de sangre, la almohada salpicada de manchas de un color rojo pardusco y el abdomen cubierto de horribles verdugones azules. En el gremio muchos habían oído contar a Bailarín lo del desafío del día anterior, con lo cual no era difícil establecer la conexión con el joven Artemis Entreri.

Al joven asesino lo cogieron en las calles de Calimport diez días después, eso tras haber puesto en serios aprietos a la eficiente red de espías del pachá Basadoni. Estaba más resignado que atemorizado cuando dos corpulentos asesinos mayores que él lo llevaron de vuelta a la sede del gremio.

Entreri creía que Basadoni lo castigaría, que lo mataría incluso, por lo que había llevado a cabo. Pero el mero hecho de saber que Theebles Royuset había tenido una muerte horrible hacía que valiera la pena.

Jamás había estado en los aposentos de la última planta del gremio. Jamás había imaginado los lujos que guardaba. Hermosas mujeres, cubiertas de joyas rutilantes, iban y venían por todas partes. Por doquier había cojines y almohadones apilados, y detrás de una arcada de cada tres podía verse un estanque del que se elevaba un vapor perfumado.

Toda la planta del vestíbulo estaba consagrada a actividades puramente hedonistas, un espacio dedicado a todos los placeres imaginables. Sin embargo, a Entreri aquello le parecía más peligroso que incitante. Su objetivo era la perfección, no el placer, y ése era un lugar donde un hombre podía volverse blando.

Por eso se vio algo sorprendido cuando, por fin, se encontró ante el pachá Basadoni; era la primera vez que Entreri veía al hombre cara a cara. La pequeña oficina de Basadoni era la única habitación del gremio donde no se ponía la comodidad y el bienestar por encima de todo. Los muebles eran escasos y sencillos: un solo escritorio de madera y tres sillas de lo más comunes.

El pachá condecía con la oficina. Era un hombre menudo, viejo pero majestuoso. Su mirada, al igual que su porte, era absolutamente directa. Llevaba el pelo prolijamente peinado y su vestimenta no tenía nada de fastuosa.

Pasados unos instantes de escrutinio, Entreri comprendió que era un hombre que imponía respeto, incluso temor. Mirando al pachá, el joven volvió a pensar lo fuera de lugar que estaba allí una babosa como Theebles Royuset. Se dio cuenta en seguida de que Basadoni debía de haberlo odiado profundamente. Esa idea le dio esperanzas.

—¿De modo que reconoces haber hecho trampa en el desafío de los cuartos? —le

preguntó el pachá después de una larga y deliberada pausa, tras estudiar al joven Entreri por lo menos con el mismo interés con que éste lo estudiaba a él.

—¿Es que eso no forma parte del desafío? —fue la rápida respuesta de Entreri.

Basadoni se rió y asintió.

—Theebles esperaba que hiciera trampa —prosiguió Entreri—. En sus aposentos fue encontrada una ampolla vacía de antídoto universal.

—Y ¿tú lo habías alterado?

—No hice nada de eso —respondió Entreri sinceramente.

La expresión socarrona de Basadoni lo animó a seguir adelante.

—El vial funcionó tal como estaba previsto, y la tarta realmente contenía un veneno convencional —admitió.

—Pero… —insistió el pachá.

—Pero no hay en todo Calimsham ningún antídoto capaz de contrarrestar los efectos del vidrio molido.

Basadoni meneó la cabeza.

—Astucia sobre astucia dentro de la astucia —dijo—. Una treta dentro de otra treta y de una tercera treta. —Miró con curiosidad al inteligente joven—. Theebles era capaz de pensar en el tercer nivel de engaño —razonó.

—Pero no creía que yo lo fuera —replicó Entreri rápidamente—. Subestimó a su oponente.

—Y por eso merecía morir —decidió Basadoni después de una breve pausa.

—El desafío lo aceptó por propia voluntad —señaló Entreri, para recordar al viejo pachá que, según las reglas del gremio, no estaba justificado ningún castigo.

Basadoni se recostó en la silla, y juntó las puntas de los dedos. Miró a Entreri larga y duramente. El razonamiento del joven asesino era sólido, pero casi estaba por ordenar su muerte de todos modos viendo con claridad la crueldad, la falta absoluta de compasión, dentro de su negro corazón. Comprendió que jamás podría confiar de verdad en Artemis Entreri, pero también se dio cuenta de que era poco probable que lo atacara a él, un anciano y un mentor que podía resultarle valioso, a menos que él forzara la mano. Y Basadoni también sabía lo valioso que podía ser un pícaro listo y frío como Artemis Entreri, sobre todo cuando había otros cinco lugartenientes ambiciosos tratando de escalar posiciones con la esperanza de que él no tardara en morir.

«Tal vez, después de todo, los sobreviva a los cinco», pensó el pachá con una leve sonrisa.

—No impondré ningún castigo —fue lo único que le dijo a Entreri.

El joven no mostró la menor emoción.

—Eres, sin duda, un desdichado de corazón frío —prosiguió Basadoni con una mueca de resignación, aunque su voz revelaba buena disposición—. Puedes marcharte, lugarteniente Entreri.

Acompañó sus palabras con un movimiento de su mano manchada por la edad,

como si todo aquel episodio le hubiera dejado un sabor amargo.

Entreri se volvió para marcharse, pero se detuvo y miró hacia atrás al darse cuenta del significado del tratamiento que le había dado Basadoni.

Los dos corpulentos escoltas que flanqueaban al nuevo lugarteniente también lo captaron. Uno de ellos se puso tenso y miró con furia al joven. «¡Cómo que lugarteniente Artemis Entreri!», parecía decir su expresión adusta. Ese chico, que no abultaba ni la mitad que él, que sólo llevaba en el gremio unos cuantos meses. ¡Si no tenía más de catorce años!

—Puede que mi primera tarea sea ocuparme de tu formación —dijo Entreri, mirando con frialdad al musculoso hombre a la cara—. Debes aprender a disimular mejor tus sentimientos.

Al enfado del hombre le siguió una sensación de puro terror cuando se encontró con aquellos ojos oscuros, duros y calculadores, demasiado llenos de maldad para alguien de tan pocos años como Artemis Entreri.

Esa misma tarde, Artemis Entreri salió del edificio de la cofradía Basadoni para una breve excursión que hacía tiempo tenía ganas de hacer. Volvió a su calle, al territorio que se había ganado en medio de la suciedad de Calimport.

Un polvoriento crepúsculo anaranjado señalaba el final de otro día tórrido cuando Entreri dobló una esquina y entró en su zona, la misma esquina que había doblado el matón poco antes de que él lo matara.

Entreri sacudió la cabeza, sintiéndose bastante abrumado por todo ello. Había sobrevivido a esas calles, al reto que Theebles Royuset le había puesto delante, y al que él, a su vez, le había planteado al obeso lugarteniente. Había sobrevivido, y había conseguido salir adelante, hasta convertirse en lo que ahora era, un lugarteniente hecho y derecho dentro de la cofradía Basadoni.

El joven recorrió con paso lento la calle embarrada, paseando la mirada de izquierda a derecha y de derecha a izquierda como solía hacer cuando era allí el amo. Cuando ésas eran sus calles, la vida era muy simple. Ahora tenía trazado su camino entre los de su propia y traicionera ralea. De ahora en adelante tendría que caminar con la espalda pegada a la pared, una pared sólida que ya había revisado para detectar trampas mortíferas y portales secretos.

Todo había sucedido tan de prisa, en el curso de unos meses apenas. De niño de la calle a lugarteniente en la cofradía Basadoni, uno de los gremios de ladrones más poderosos de Calimport.

Sin embargo, volviendo la vista atrás sobre el camino que lo había traído de Memnon a Calimport, desde ese embarrado callejón a los pulidos salones de mármol del gremio de los ladrones, Artemis Entreri empezó a preguntarse si tal vez el cambio no sería algo menos milagroso. En realidad, nada sucedía tan rápidamente; había sido

conducido a ese estado notable en apariencia gracias a los años dedicados a poner a punto sus habilidades callejeras, a los años pasados desafiando y superando a hombres brutales como Theebles, o al viejo libidinoso de la caravana, o a su padre…

Un ruido proveniente de un lado atrajo la atención de Entreri hacia un ancho callejón por el que pasaba un grupo de muchachos. La mitad de la mugrienta aglomeración arrojaba una pequeña piedra atrás y adelante mientras la otra mitad trataba de quitársela.

Entreri quedó conmocionado cuando se dio cuenta de que tenían su misma edad, tal vez fueran un poco mayores incluso. Y la sorpresa trajo consigo un dolor considerable.

Los chicos pronto desaparecieron detrás de la siguiente casucha, riéndose y gritando, levantando a su paso una nube de polvo. Entreri se olvidó de ellos, pensando otra vez en lo que había conseguido y en las cumbres de gloria y poder que quizá alcanzara en el futuro. Después de todo, se había comprado el derecho a soñar esos sueños oscuros a costa de su juventud y su inocencia, monedas cuyo valor no había reconocido hasta haberlas gastado.

GUENHWYVAR

Publicado por primera vez en
Realms of Magic, *TSR, 1995*

¡Ah, Guen!, ¿por dónde empiezo? Siempre me han gustado las mascotas, y he pasado muchos días sentado a solas con un perro o un gato, hablando de mis ansiedades y esperanzas. Sé lo buen amigo que puede ser un compañero así, por eso cuando estudié la situación de Drizzt, la situación de un elfo drow en un mundo de la superficie al que no le importaba gran cosa su estirpe, me resultó fácil elegirle como compañero a un animal mágico.

Tengo que reconocer que no me siento *feliz* escribiendo cuentos. No me gustan especialmente ni el formato, ni las restricciones, ni la imposición forzada de un buen comienzo o una historia por encima de la evolución del personaje. No obstante, cada cierto tiempo me gusta escribir un cuento para explorar un aspecto colateral de alguna de mis novelas, como la historia de la misteriosa Guen. Este cuento me dio la oportunidad de divertirme un poco con algunos conceptos. Myth Drannor siempre me llamó la atención como el lugar más genuino de la visión de *Los Reinos* que tuvo Ed Greenwood. Y en el momento en que escribí esto, estaba interesado en el concepto del «hojacantante» que había surgido en la segunda edición del juego de AD&D. ¡Por fin un verdadero mago de batalla!

Y por último, con esta historia, pude dejar zanjada de una vez y para siempre la involuntaria confusión sobre el género de Guen…, al menos eso esperaba. Hay algo que tengo que explicar: Guenhwyvar fue siempre ella. Siempre. El nombre, una variación del nombre de la reina de Arturo, me lo encontré por primera vez en la extravagante y fantástica serie artúrica de Mary Stewart. Guenhwyvar es el equivalente celta o gaélico de Jennifer o Gwenivere (Ginebra), depende de a quién se le pregunte. Según Stewart, significaba «sombra», un nombre perfecto para la pantera que acompaña a Drizzt.

Sea como sea, cuando escribí *La Piedra de Cristal*, me dijeron que no le adjudicara género a la pantera. La sencilla explicación fue que los elementos mágicos del juego de AD&D no tienen género. Expuse mis razones, pero sin éxito. Entonces, cuál no sería mi horror cuando, al salir el libro, descubrí que alguien, un corrector quizá, había allanado algunas de mis escenas reemplazando en ocasiones las torpes variantes del pronombre neutro (*it*, en inglés) por un pronombre masculino. Desde entonces, utilicé los pronombres femeninos y tuve que responder a cientos de cartas explicando esta confusión. ¡Guen es ella!

Este cuento lo escribí como embrión de una idea que tenía para una trilogía de *Reinos Olvidados* relacionada con Drizzt. La trampa consistía en utilizar a mi clérigo Cadderly para explorar la larga memoria de la pantera mágica, y a través de Guen y con Cadderly como narrador, contar la historia de su primer compañero, Josidiah

Starym. Durante años mantuve la esperanza de escribir esa crónica, hasta que descubrí que alguien había cogido a mi personaje, Josidiah, y había creado un relato en torno a él que acababa con su muerte. ¡Esas son las tribulaciones de trabajar en un mundo compartido!

Dicho esto, esta historia es, más que ninguna otra, una celebración del juego de Dragones y Mazmorras. *Desde el hojacantante hasta Myth Drannor y los muchos* juguetes *de D&D que participan, volviendo a «Guenhwyvar», veo que por entonces yo estaba muy entusiasmado con el juego y con el mundo construido a su alrededor*.

Josidiah Starym caminaba con paso ligero y alegre por las calles de Cormanthor. El elfo habitualmente serio y taciturno se sentía extrañamente animado ese día. Contribuían a ello el bello tiempo y los recientes hechos acaecidos en su preciosa y encantada ciudad. Josidiah era un hojacantante, una unión de espada y magia, protector de las maneras y las costumbres de los elfos. Y en Cormanthor, en ese año de 253, muchos elfos necesitaban protección. Abundaban los goblins y, peor todavía, el torbellino emocional dentro de la ciudad, la lucha entre las familias nobles —los Starym, incluidos—, amenazaban con desbaratar todo lo que el coronal Eltargrim había unido, todo lo que los elfos habían construido en Cormanthor, la mayor ciudad del mundo.

Sin embargo, ésos no eran problemas para un día así, no cuando brillaba el sol de primavera y soplaba una leve brisa del norte. Incluso los parientes de Josidiah estaban de buen humor ese día; Taleisin, su tío, le había prometido al hojacantante que se dirigiría a la corte de Eltargrim para ver si era posible dirimir algunas de sus disputas.

Josidiah rogaba que la corte élfica volviera a unirse porque tal vez nadie tenía tanto que perder como él en la ciudad. Era un hojacantante, la quintaesencia de lo que significa ser elfo, y sin embargo, en esos extraños tiempos, esas definiciones no parecían tan claras. Era un tiempo de cambios, de gran magia, de decisiones monumentales. Era una época en la que los humanos, los gnomos, los halflings e incluso los barbudos enanos se aventuraban por los sinuosos caminos de Cormanthor, más allá de las torres de aguja de las imaginativas estructuras elfas. En los ciento cincuenta años de vida de Josidiah, los preceptos de la estirpe elfa parecían bastante definidos y rígidos, pero ahora, debido a su coronal, el sabio y diplomático Eltargrim, estaba en discusión lo que significa ser elfo y, lo más importante, las relaciones que los elfos debían propiciar con las otras razas de buena voluntad.

—Feliz mañana, Josidiah.

La que lo saludaba era una elfa, la joven y hermosa sobrina del propio Eltargrim. Estaba en un balcón que daba a un jardín elevado cuyos capullos aún no se habían abierto y más allá del cual estaba la anchurosa calle.

Josidiah no terminó de dar el paso; giró completamente en el aire e hizo un aterrizaje perfecto con una rodilla en tierra. El cabello dorado le cubrió la cara, y luego la descubrió para que pudiera verse el destello azul brillante de sus ojos.

—Y la más dichosa de las mañanas para ti, buena Felicidad —respondió el hojacantante—. Querría tener unas flores acordes con tu hermosura en lugar de estas espadas hechas para la guerra.

—Espadas tan bellas como cualquiera de las flores que he visto —respondió, provocadora, Felicidad—, especialmente si las empuña Josidiah Starym al romper el día, sobre la roca plana que corona el pico de Berenguil.

El hojacantante sintió que la sangre se agolpaba en su cara. Sospechaba que alguien lo había estado espiando mientras celebraba sus rituales matutinos —una danza con sus magníficas espadas que ejecutaba desnudo—, y esto se lo acababa de

confirmar.

—Tal vez Felicidad querría unirse a mí mañana al amanecer —replicó, conteniendo la respiración y la dignidad—, para que pudiera compensarla debidamente por su labor de espionaje.

La joven rió de buena gana antes de darse media vuelta y entrar en la casa, y Josidiah negó con la cabeza y siguió su camino. Iba pensando en una forma de *compensar* a la maliciosa joven, aunque se temía que, dadas la belleza y la posición de Felicidad, cualquier intento podría llevar a mucho más, a algo que Josidiah no podía permitirse, ahora no, no después de la proclamación de Eltargrim y de los cambios tan drásticos.

El hojacantante apartó de su mente esas ideas; era un día demasiado hermoso para albergar pensamientos oscuros, y pensar en Felicidad era excesiva distracción para el encuentro que tenía ante sí.

Josidiah atravesó la puerta occidental de Cormanthor. Los guardias allí apostados sólo lo saludaron con una respetuosa reverencia cuando salió a campo abierto. Josidiah amaba sinceramente esa ciudad, y amaba aún más la tierra que la rodeaba. Ahí fuera se sentía realmente libre de todas las mezquinas disputas, y ahí fuera había siempre una sensación de peligro —por ejemplo, ¿la sensación de que un goblin lo estuviera observando en ese mismo momento con su burda espada lista para atacarlo? — que mantenía en vilo al formidable elfo.

También ahí fuera lo esperaba un amigo, un amigo humano, un mago reconvertido en explorador que respondía al nombre de Anders Beltgarden y al que Josidiah conocía desde hacía casi cuatro décadas. Anders no se atrevía a entrar en Cormanthor, ni siquiera tras la proclamación de Eltargrim de que se abriesen las puertas a los no elfos. Vivía lejos de los senderos normales, trillados, en una torre achaparrada de excelente construcción, protegida por custodias mágicas y engaños de su propia invención. Incluso el bosque que rodeaba su morada estaba lleno de señales equívocas, de conjuros de ilusión y confusión. Tan oculta estaba la morada de Beltgarden que muy pocos elfos de la vecina Cormanthor conocían siquiera su existencia, y más reducido era aún el número de los que la habían visto alguna vez. Y de éstos, ninguno más que Josidiah podía encontrar el camino para volver a ella sin ayuda de Anders.

Y Josidiah no se hacía ilusiones al respecto; sabía perfectamente que si Anders se proponía ocultarle incluso a él el acceso a la torre, el reservado mago no tendría el menor problema en hacerlo.

Sin embargo, ese fantástico día, Josidiah tenía la impresión de que los recónditos senderos que conducían a la morada de Beltgarden se seguían con más facilidad que en otras ocasiones, y cuando llegó a la estructura encontró la puerta sin llave.

—¿Anders? —llamó, asomándose al pasillo en penumbra que arrancaba del portal y que siempre olía como si acabaran de apagarse una docena de velas en su interior —. ¿Estás por ahí, viejo tonto?

Un gruñido feroz puso en guardia al hojacantante; con un movimiento demasiado veloz como para seguirlo con la vista, ya tenía las espadas desenvainadas.

—¿Anders? —volvió a llamar en voz baja mientras se adentraba en el corredor, moviendo los pies con un equilibrio perfecto, acariciando la piedra con sus blandas botas, tan silencioso como un felino al acecho.

Otra vez el gruñido, y fue en ese momento cuando Josidiah supo a qué se enfrentaba: a un felino al acecho. Y era de gran tamaño, según reconoció el hojacantante, porque el bronco gruñido resonó contra las paredes de piedra de todo el pasillo.

Pasó junto a las primeras puertas que había, una frente a la otra, en el vestíbulo, y después junto a la segunda, a su izquierda.

La tercera; sabía que el sonido venía de la tercera. Esa convicción le dio al elfo cierta esperanza de que la situación estuviese bajo control, porque esa puerta en particular llevaba al taller de alquimia de Anders, un lugar bien protegido por el viejo mago.

Josidiah se maldijo por no haber traído mejor preparación mágica. En ese día tan hermoso, había estudiado apenas unos cuantos conjuros porque no quería desperdiciar ni un momento del mismo enfrascado en los libros.

Ojalá hubiese tenido algún conjuro capaz de transportarlo rápidamente al interior de aquella habitación a través de una puerta mágica, o como mínimo, uno que le permitiera ver a través de la piedra el interior de la estancia que tenía enfrente.

Al menos, tenía sus espadas, y con ellas Josidiah Starym no estaba en absoluto indefenso. Puso la espalda contra la pared cerca de la puerta y respiró hondo para tranquilizarse. Entonces, sin más demora porque el viejo Anders podría estar en peligro, el hojacantante dio una vuelta e irrumpió en la habitación.

Percibió el crepitar de la electricidad a su alrededor cuando atravesó las custodias del portal, y a continuación sintió que volaba, que era arrojado por el aire para acabar contra el pie de una enorme mesa de roble. Anders Beltgarden estaba de pie tranquilamente, trabajando en algo que tenía encima de la mesa, y apenas se molestó en mirar al atónito hojacantante.

—¿Podrías haber llamado? —dijo secamente el viejo mago.

Josidiah se puso de pie con brusquedad. Sentía que los músculos no le respondían del todo todavía. Convencido de que no los acechaba ningún peligro, el elfo demoró su mirada en el humano, como hacía a menudo. El hojacantante no había visto muchos humanos en su vida, ya que éstos eran una incorporación reciente al lado septentrional del Mar de las Estrellas Caídas, y no abundaban en Cormanthor ni en sus alrededores.

Ése era el más curioso de todos los humanos, con su cara curtida y arrugada, y su hirsuta barba gris. Anders había recibido una herida en un ojo en una batalla, y ahora tenía una veladura grisácea sobre el verde lustroso de antaño. Sí, Josidiah podía quedarse horas mirando al viejo Anders, viendo las historias de toda una vida en sus

cicatrices y arrugas. La mayor parte de los elfos, incluso los de su propia estirpe, habrían considerado feo al hombre; los elfos no se curten ni se arrugan de esa manera sino que envejecen con buena apariencia y, al final de varios siglos, muestran el aspecto que tenían a los veinte o cincuenta inviernos.

A Josidiah no le parecía que Anders fuera feo, en absoluto. Hasta aquellos pocos dientes que le quedaban en la boca formaban parte de esa criatura en que se había convertido, esa criatura envejecida y sabia, ese monumento esculpido por años bajo el sol y las tormentas, por temporadas enteras de lucha contra los goblins y los gigantes. Realmente le parecía ridículo a Josidiah que él tuviera el doble de edad que ese hombre; le habría gustado tener unas cuantas arrugas que dieran fe de sus experiencias.

—Tenías que saber que estaría protegido. —Anders acompañó su comentario con una carcajada—. ¡Claro que lo sabías! ¡Ja, ja, ja!, estabas montando un numerito, ¿eh? ¡Querías que un viejo tuviera ocasión de divertirse antes de morirse!

—¡Vamos!, me temo que vas a sobrevivirme, viejo —dijo el hoja— cantante.

—Realmente, es una posibilidad muy cierta si te empeñas en cruzar mis puertas sin anunciarte.

—Estaba preocupado por ti —explicó Josidiah.

El elfo echó una mirada por toda la enorme estancia, demasiado enorme, en apariencia, para caber dentro de la torre, aunque ocupara toda una planta. El hojacantante sospechaba la presencia de cierta magia extradimensional, pero nunca había podido detectarla, y, por supuesto, el aguafiestas de Anders no iba a revelárselo.

A pesar de toda su amplitud, el taller de alquimia de Anders era un lugar atestado, con cajas apiladas por todas partes, y mesas y vitrinas distribuidas desordenadamente.

—He oído un gruñido —continuó el elfo—; era el gruñido de un felino al acecho.

Sin levantar la vista de algunos viales que estaba manipulando, Anders apuntó con la cabeza hacia algo de gran tamaño tapado con una manta.

—Ten cuidado de no acercarte demasiado —dijo el viejo mago con una risita maliciosa—. La vieja *Bigotes* te agarrará por un brazo y te meterá dentro. ¡No lo dudes! Y entonces, te va a hacer falta algo más que tus brillantes espadas —terminó Anders con tono jocoso.

Josidiah ni siquiera lo escuchaba mientras avanzaba sin hacer ruido hacia la manta, con su andar silencioso para no molestar al felino que había debajo. Tiró del borde de la manta y, dando un salto hacia atrás para ponerse a salvo, la retiró de golpe. Su cara de asombro fue inenarrable.

Era un felino, tal como había sospechado; una gran pantera negra. Su tamaño duplicaba —no, triplicaba— el del mayor felino que Josidiah *hubiera visto o del que hubiera oído hablar en su vida, y eso a pesar* de que *era* una hembra, que solían ser siempre mucho más pequeñas que los machos. Iba de un *lado* a otro de la jaula, metódicamente, como buscando algún punto débil, alguna posibilidad de huir, movida por sus ondulantes músculos con una gracia insuperable.

—¿Cómo diste con una bestia tan magnífica? —preguntó el hoja— cantante.

Al parecer, su voz sobresaltó a la pantera porque detuvo su marcha. Miró a Josidiah con tal intensidad que al elfo se le atragantaron las palabras que estaba a punto de pronunciar.

—¡Oh, tengo mis recursos, elfo! —dijo el viejo mago—. Hace tiempo que andaba buscando el felino adecuado, mucho tiempo. ¡Anduve buscando por todo el mundo conocido y por otros lugares que no conoce nadie más que yo!

—Pero ¿por qué? —preguntó Josidiah con una voz que era apenas algo más que un susurro.

Su pregunta iba dirigida tanto a la magnífica pantera como al viejo mago, y la verdad, el hojacantante no podía imaginar una razón que justificase el tener a semejante criatura dentro de una jaula.

—¿Recuerdas mi historia del desfiladero? —le preguntó Anders—. ¿De cuando mi mentor y yo escapamos a lomos de un búho de las garras de un millar de goblins?

Josidiah asintió sonriendo al recordar la divertida historia. Un momento después, sin embargo, cuando entendió plenamente las implicaciones de las palabras de Anders, el elfo se volvió hacia él con una expresión ceñuda en el bello rostro.

—La figurita —musitó Josidiah, ya que el búho había sido una figurita encantada para invocar a una gran ave en momentos de necesidad de su amo.

Había muchos objetos como ése en el mundo, abundaban en Cormanthor, y Josidiah no estaba familiarizado con los métodos para su construcción (claro estaba que sus conocimientos de magia dejaban mucho que desear en lo tocante a encantamientos). Volvió a mirar a la enorme pantera y sintió una gran tristeza; luego, se volvió bruscamente hacia Anders.

—Es preciso matar al animal en el momento de la preparación —protestó el hojacantante—. Es necesario para que sus energías queden incorporadas a la estatuilla que habrás creado.

—En eso estamos trabajando —dijo Anders con tono ligero—. He contratado a un excelente artesano enano para hacer la estatuilla de una pantera. El mejor artesano de toda la zona. No temas, la figurita hará justicia al felino.

—¿Justicia? —repitió el hojacantante con escepticismo, volviendo a mirar los intensos ojos amarillo verdoso de la enorme pantera—. ¿Vas a matarla?

—Voy a ofrecerle la inmortalidad —dijo Anders con indignación.

—Vas a ofrecerle muerte a su voluntad y esclavitud a su cuerpo —le soltó Josidiah.

Nunca se había sentido tan enfadado con el viejo Anders. El elfo había visto figuritas y las había considerado artefactos maravillosos, a pesar del sacrificio del animal en cuestión. Al fin y al cabo, si él mismo mataba ciervos y jabalíes para abastecer su mesa, ¿por qué no iba a poder un mago crear algo útil a partir de un animal?

Pero esa vez era diferente; Josidiah lo sentía dentro de sí mismo. Ese animal, ese

felino enorme y libre no debía ser esclavizado.

—Vas a matar a la pantera… —empezó a decir Josidiah.

—A *Bigotes* —corrigió Anders.

—La pantera… —repitió el hojacantante con obstinación, incapaz de aplicar un nombre tan ridículo a ese ejemplar—. Vas a convertir a la pantera en un instrumento, en una animación que funcionará respondiendo al capricho de su amo.

—¿Qué más podría esperarse? —dijo el viejo mago—. ¿Qué más podría pedirse?

Josidiah se encogió de hombros y suspiró resignadamente.

—Independencia —musitó.

—Entonces, ¿de qué servirían todas mis molestias?

La expresión de Josidiah habló claramente de lo que pensaba. Un compañero mágico independiente no serviría de mucho a un aventurero en una situación de peligro, pero seguramente sería preferible desde el punto de vista del animal sacrificado.

—Has escogido mal, hojacantante —se burló Anders—. Deberías haberte hecho explorador. ¡Me parece que tus simpatías van por ese lado!

—¿Un explorador? —preguntó el elfo—. ¿Como lo fue Beltgarden en otra época?

El viejo mago dio un suspiro largo y resignado.

—¿Acaso has olvidado los principios de tu antiguo oficio por la llamada, a menudo mal encaminada, de los misterios mágicos?

—¡Vaya!, y hubieras sido un buen explorador —replicó Anders secamente.

Josidiah se encogió de hombros.

—La profesión que escogí no es tan diferente —sostuvo.

Anders asintió en silencio. De hecho, el hombre veía mucho de su propia juventud y de su idealismo en los ojos de Josidiah Starym. Pensó que lo curioso de los elfos era que ése, que tenía el doble de su edad actual, le pudiera recordar tanto a lo que él era cuando tenía una tercera parte de los años que hoy tenía.

—¿Cuándo vas a empezar? —le preguntó Josidiah.

—¿Empezar? —se burló Anders—. Si ya llevo trabajando casi tres semanas con el animal, y me he pasado seis meses preparando los pergaminos y los polvos, los aceites, las hierbas. No es un proceso fácil y tampoco barato, podría añadir. ¿Sabes lo que cobra un gnomo por unas simples limaduras metálicas, por limaduras tan menudas que pueden añadirse sin peligro a la comida del felino?

Josidiah se dio cuenta de que realmente no quería seguir con esa conversación. No quería saber lo del envenenamiento, que así lo consideraba, de la magnífica pantera. Volvió a mirar al felino directamente a los intensos ojos, más inteligentes de lo que era dado esperar en un animal.

—Hace un buen día fuera —musitó el hojacantante, y no porque pensara que Anders fuera a dejar un solo momento su trabajo para disfrutar del tiempo—. Hasta mi obstinado tío Taleisin, el lord protector de la Casa Starym, lleva la marca del sol en la cara.

Anders dio un bufido.

—Entonces, estará sonriente cuando elija el anzuelo que habrá de ponerle al coronal Eltargrim.

Eso cogió a Josidiah desprevenido e hizo que secundara las risas de Anders. Ciertamente, Taleisin era un elfo tozudo y malhumorado, y no le extrañaría nada si al volver a la Casa Starym esa noche se enteraba de que su tío había dado un puñetazo al coronal.

—Eltargrim ha tomado una decisión muy importante —dijo Anders de repente y con tono serio—. Y valiente. Al incorporar a las demás razas de buena voluntad, vuestro coronal ha puesto en marcha la gran rueda del destino, una marcha que difícilmente podrá detenerse.

—¿Para bien, o para mal?

—Eso no puede saberlo un espectador —replicó Anders, encogiéndose de hombros—, pero su decisión es acertada, estoy seguro, aunque no está exenta de riesgos. —El viejo mago volvió a resoplar—. Una pena —dijo—; aunque fuera un hombre joven, dudo de que llegara a ver la consecuencia de la decisión de Eltargrim, teniendo en cuenta cómo miden los elfos el paso del tiempo. ¿Cuántos siglos tendrán que pasar antes de que los Starym decidan siquiera si aceptarán el decreto de Eltargrim?

Eso volvió a arrancar una risita a Josidiah, pero duró poco. Anders había hablado de riesgos y, sin duda, los había, y muchos. Varias familias destacadas, y no sólo los Starym, estaban furiosas por la inmigración de pueblos que muchos elfos arrogantes consideraban razas inferiores. Incluso había unos cuantos matrimonios mixtos, entre elfos y humanos, en Cormanthor, pero cualquier descendiente de esas uniones estaba condenado a la exclusión.

—Mi gente llegará a aceptar el sabio fallo de Eltargrim —dijo al fin el elfo con determinación.

—Espero que tengas razón —contestó Anders— porque seguramente Cormanthor se enfrentará a peligros mayores que las riñas de unos elfos obcecados.

Josidiah lo miró con curiosidad.

—Humanos y halflings, gnomos y, sobre todo, enanos, mezclados con los elfos, viviendo en Cormanthor —murmuró Anders—. ¡Supongo que los goblins estarán encantados ante la perspectiva de que eso ocurra, de que todos sus odiados enemigos se mezclen en un delicioso estofado!

—Juntos somos mucho más poderosos —sostuvo el hojacantante—. Los magos humanos a menudo superan a los nuestros. Los enanos forjan armas poderosas, y los gnomos crean artefactos fantásticos y útiles. Sí, incluso los halflings son astutos aliados y peligrosos adversarios.

—Estoy de acuerdo contigo —dijo Anders, moviendo en el aire su mano derecha curtida y bronceada por el sol, una mano a la que una mordedura de goblin había dejado con solo tres dedos—. Como ya he dicho, Eltargrim ha tomado una buena

decisión, pero ruego que las disputas internas se calmen; de lo contrario, los problemas de Cormanthor se multiplicarán por diez por causas externas.

Josidiah se calmó y asintió; realmente, no podía oponerse al razonamiento del viejo Anders, y de hecho, él mismo llevaba días planteándose los mismos temores. Con todas las razas de buena voluntad reunidas bajo un mismo techo, los caóticos goblins tenderían a formar bandas más numerosas que nunca. Si las variopintas gentes de Cormanthor se mantenían juntas, sacando fuerzas de su diversidad, esos goblins, fuera cual fuese su número, seguramente serían expulsados. Pero si los habitantes de Cormanthor no eran capaces de encontrar el camino hacia esa unión…

El elfo dejó ese pensamiento fuera de la conciencia, lo dejó en suspenso para otro día, para un día de lluvia y niebla, tal vez. Volvió a mirar a la pantera y suspiró con mayor tristeza aún, sintiéndose realmente impotente.

—Trata bien al felino, Anders Beltgarden —dijo, y sabía que el anciano, que en otro tiempo había sido un explorador, así lo haría.

Después, se fue, y su marcha se fue haciendo cada vez más lenta a medida que se acercaba a la ciudad elfa. Volvió a ver a Felicidad en el balcón, vestida con una leve túnica de seda y luciendo una sonrisa picara e incitante; pero pasó de largo, saludándola con la mano. De repente, el hojacantante ya no se encontraba de humor para juegos.

En las semanas que siguieron, Josidiah volvió muchas veces a la torre de Anders y se sentaba callado frente a la jaula, en comunión silenciosa con la pantera, mientras el mago atendía a su trabajo.

—Cuando haya terminado, será tuya —anunció Anders de improviso un día, cuando la primavera se había convertido ya en verano.

Josidiah se lo quedó mirando sin entender.

—La pantera, quiero decir —dijo Anders—. *Bigotes* será tuya cuando haya terminado mi trabajo.

Josidiah abrió los ojos azules como platos, horrorizado, aunque Anders interpretó la mirada como de júbilo absoluto.

—A mí no me prestará gran servicio —explicó el mago—. No suelo aventurarme por ahí fuera en estos días y, la verdad, no tengo confianza en vivir más de unos cuantos inviernos. ¿Quién mejor que tú para tener a mi creación más preciada? ¿Tú, Josidiah Starym, mi amigo, el que debía haber sido explorador?

—No voy a aceptarla —dijo Josidiah con tono serio y decidido.

Anders abrió mucho los ojos, sorprendido.

—Me estaría recordando constantemente lo que fue el felino antes —dijo el elfo —, y lo que debería ser. Cada vez que invocara a mi lado el cuerpo esclavo, cada vez que esta magnífica criatura se sentara esperando a que una orden mía diera vida a sus miembros, sentiría que había sobrepasado mis límites como mortal, que había jugado a ser dios con alguien que no merecía mi insensata intervención.

—¡No es más que un animal! —protestó Anders.

Josidiah se alegró de ver que había conseguido tocar al viejo mago, un hombre que, como el elfo sabía, era demasiado sensible para esa empresa que había emprendido.

—No —dijo el elfo, volviéndose a mirar a los ojos a la inteligente pantera—. Ésta, no.

Guardó silencio, entonces, y Anders, con un bufido de protesta, volvió a su trabajo, dejando al elfo allí sentado, mirando, compartiendo en silencio sus pensamientos con la pantera.

Aquélla fue para Josidiah Starym una noche de absoluto tormento, porque Anders terminaría su trabajo antes de que la luna desapareciera del cielo, y la gran pantera sería sacrificada por un artefacto mágico, un mero instrumento mágico. El hojacantante salió de Cormanthor, a pesar de las advertencias que se habían promulgado sobre el peligro de abandonar la ciudad por la noche: se decía que había goblins y enemigos de más envergadura aún merodeando por el bosque.

A Josidiah poco le importaba; casi no pensaba en su seguridad personal. No era su destino el que estaba en juego, o eso le parecía, era el de la pantera.

Pensó en ir a ver a Anders, en tratar una última vez de hacer desistir al humano de sus designios, pero el hojacantante desechó la idea. No entendía a los humanos, y la verdad, había perdido un poco la fe en la raza (y, por consiguiente, en la decisión del Eltargrim) por lo que percibía como un fallo de Anders. El mago, que había sido un explorador y era más afín a los ideales de los elfos que muchos otros de su ruda raza, debería haber sido más sensato; no debería haber sacrificado a un animal tan fantástico e inteligente como esa pantera en particular, y todo por la magia.

El elfo atravesó el bosque y salió de la fronda para encontrarse bajo un cielo tachonado de estrellas que brillaban a pesar de la luna llena en el oeste. Llegó a un altozano sin árboles. Sin el menor esfuerzo, subió la empinada cuesta por la hierba que formaba una tupida alfombra y alcanzó la parte más alta, un lugar privado y especial al que iba a menudo para sumirse en la contemplación.

Entonces, simplemente se quedó allí de pie y miró hacia las estrellas, dejando que sus pensamientos volaran hacia los mayores misterios, lo desconocido y los nunca conocidos, los propios cielos. De repente, se sintió mortal, como si los siglos que le quedaban por vivir fueran un fugaz suspiro en la vida eterna del universo.

Un suspiro que era mucho más largo, o eso parecía, que la vida que le quedaba a la pantera, en el caso de que todavía estuviera viva.

Un murmullo sutil en la base del montículo alertó al elfo y lo sacó de su contemplación. De inmediato, se puso en cuclillas y miró atentamente al lugar de donde había provenido el ruido, cambiando a infravisión.

Vio fuentes de calor moviéndose entre los árboles, por toda la base del altozano.

Josidiah los conocía, y por lo tanto, no se sorprendió cuando el bosque de pronto estalló y una hueste de orcos salió dando gritos de la maleza y blandiendo sus armas. Cargaron pendiente arriba contra el solitario elfo, que aparentemente era presa fácil.

La primera fila de los orcos estaba justo delante de la cima del altozano, lo bastante cerca como para que pudiera ver las brillantes babas colgando de sus colmilludas caras, cuando el elfo lanzó su bola de fuego. Las lenguas de fuego envolvieron toda la ladera de la colina, achicharrando a los orcos. Era un conjuro desesperado, un conjuro que Josidiah odiaba hacer en medio de las praderas, pero no tenía muchas más opciones. No habían acabado de desaparecer los orcos que ocupaban el lateral de la colina, chamuscados y moribundos, cuando fueron reemplazados por un segundo grupo que cargaba monte arriba, y después otro, desde el otro lado.

El elfo desenfundó las espadas gemelas, aprestándolas para la lucha en un instante.

—¡Llamas limpiadoras! —gritó el elfo, activando los poderes de sus espadas.

Unas llamas verdosas lamieron el metal, desdibujando los contornos de las hojas cortantes como navajas.

Los dos orcos más próximos, los dos que estaban justo delante del elfo y que por eso habían escapado a la furia de la bola de fuego, pararon de golpe, sorprendidos por la súbita aparición de las espadas llameantes y, apenas un instante, bajaron la guardia.

Un instante demasiado largo. La espada izquierda de Josidiah abrió la garganta de uno, mientras que la derecha se hundía profundamente en el pecho del segundo.

El elfo giró sobre sí mismo, desviando una lanza que le habían lanzado, esquivando otra y bloqueando una tercera con un furioso golpe descendente. Hizo una voltereta de la que salió cargando a toda velocidad hacia la parte trasera de la colina, al encuentro de tres monstruos a los que atacó con fiereza antes de que pudieran coordinar su defensa.

Uno cayó a un lado, herido de muerte; otro perdió medio brazo bajo el impacto cercenador de la mortífera espada del elfo. Sin embargo, Josidiah se vio superado de inmediato por todas partes. Los orcos lo asediaban con sus largas lanzas, o avanzaban de repente para atacarlo con sus espadas cortas y crueles.

No podía trabarse en combate con tantos, de modo que accionó sus espadas llameantes en maniobras puramente defensivas mientras empezaba a entonar las palabras para lanzar otro conjuro.

Una lanza lo alcanzó en el costado y a punto estuvo de perder su concentración y su conjuro. Sin embargo, su cota de apretada malla elfa desvió el golpe, y el hojacantante acabó con una pirueta, chocando las empuñaduras de ambas espadas y gritando una palabra para liberar el conjuro. Sus espadas ascendieron rectas, juntó los pulgares y un estallido de fuego se expandió a partir del elfo, formando un semicírculo.

Sin pararse siquiera a contemplar los efectos de su conjuro, Josidiah giró en

redondo, describiendo un círculo cortante con las espadas. Cargó hacia delante; el repentino torbellino de apabullante furia partió la línea de los orcos y proporcionó a Josidiah varias aberturas en la postura defensiva de los enemigos.

Una descarga de adrenalina mantenía al hojacantante en movimiento, danzando y derribando orcos con furia desmedida. Volvió a pensar en la pantera y en su destino no merecido, y enfocó la culpa que sentía por ello en el ataque contra aquellos orcos.

Otro cayó muerto, y otro encima de ése, y muchos salieron dando tumbos colina abajo, escapando de enfrentarse a ese poderoso guerrero.

No tardó Josidiah en encontrarse en posición de ataque, rodeado por un puñado de orcos que se mantenían fuera de su alcance. Pero había algo más, el elfo lo percibió, algo más maligno, más poderoso; algo que calmaba a esos orcos, que les daba confianza a pesar de que más de una veintena de ellos yacían muertos, y otra docena, heridos.

El elfo contuvo la respiración cuando los nuevos enemigos salieron a campo abierto. Josidiah se dio cuenta de su locura. Podía vencer a una veintena de orcos, al doble de ellos, si ponía por delante sus conjuros, pero aquellos tres no eran orcos.

Eran gigantes.

El felino estaba inquieto, se paseaba de un lado a otro de la jaula y gruñía. Anders se preguntó si sabría lo que le esperaba, si sabría que ésa iba a ser su última noche como criatura mortal. La idea de que pudiera entenderlo conmovió profundamente al mago e hizo que resonaran en su cabeza los argumentos de Josidiah en contra de la transformación mágica.

La pantera rugió y se lanzó contra la puerta de la jaula, rebotó hacia atrás y siguió paseándose, gruñendo.

—¿En qué andas? —preguntó el viejo mago, pero la pantera sólo volvió a rugir, furiosa, desesperada.

Anders miró a su alrededor. ¿Qué era lo que sabía el animal? ¿Qué estaba sucediendo?

La pantera se lanzó otra vez contra la puerta de la jaula con un gran impacto y de nuevo rebotó. Anders meneó la cabeza presa de gran confusión. Nunca la había visto así antes, nunca.

—A los Nueve Infiernos contigo, elfo —gruñó el mago, deseando no haberle mostrado la pantera a Josidiah antes de que la transformación estuviera completa.

Respiró hondo, le gritó al animal que se tranquilizara y sacó una delgada varita.

—No te dolerá —prometió Anders, a modo de disculpa.

Pronunció una palabra de mando y un rayo verdoso brotó de la varita y dio de lleno en la pantera, que dejó de pasearse, detuvo toda actividad y se quedó perfectamente quieta, inmovilizada por la magia de la varita.

Anders cogió la figurita y el cuchillo especialmente preparado, y abrió la puerta de la jaula. Desde el principio supo que eso no iba a ser fácil.

Estaba junto al gran felino, con la figurita en la mano, acercando el cuchillo lentamente a la garganta de la criatura.

Anders vaciló.

—¿Estaré jugando a ser dios? —se preguntó en voz alta.

Miró esos ojos que reflejaban una extraordinaria inteligencia y pensó en Josidiah, que en realidad se parecía mucho a un explorador; se parecía mucho a lo que había sido él antes de dedicar su vida a la magia.

Entonces, miró el cuchillo, el cuchillo que su mano, su mano de explorador, estaba a punto de hundir en la garganta de esa magnífica criatura.

—¡Maldito seas, elfo! —gritó el mago, arrojando el cuchillo al otro lado de la jaula.

Y empezó un conjuro, uno que afloró a sus labios sin mediar pensamiento consciente. Llevaba meses sin usar ese encantamiento, y nunca sabría cómo lo había recordado en ese momento. Lo pronunció con fuerza y todas las puertas de las vitrinas de su taller, y la puerta del pasillo, y todas las puertas de la planta baja de la torre se abrieron de golpe de par en par.

El mago se puso a un lado de la jaula y se sentó. El gran felino ya empezaba a removerse. Ni siquiera la poderosa magia de su varita podía mantener así a la criatura durante mucho tiempo. Anders volvió a coger la varita, preguntándose si podría necesitarla para su propia defensa.

La pantera sacudió la cabeza con fuerza e intentó dar un paso. Por fin, sus patas estaban recuperando la sensibilidad. Le echó a Anders una mirada de reojo.

—He jugado a ser dios contigo, *Bigotes* —dijo el mago en voz baja, dejando a un lado la varita—. Ahora te toca a ti.

Sin embargo, la pantera estaba preocupada y a duras penas dedicó al mago un pensamiento mientras se lanzaba fuera de la jaula para atravesar como una exhalación la habitación y salir al pasillo. Ya hacía un rato que se había ido cuando Anders llegó a la puerta de su torre y se quedó allí de pie, en mitad de la noche, sin lamentar tantas semanas de trabajo perdidas ni todo el oro dilapidado.

—Dilapidado, no —dijo Anders sinceramente, pensando en la lección que acababa de aprender.

Esbozó una sonrisa y se dispuso a volver a su torre, pero en ese momento vio un estallido llameante, una bola de fuego que formaba en el aire una especie de hongo sobre la cima de una colina hacia el norte, un lugar que Anders conocía muy bien.

—Josidiah —balbuceó. Una suposición muy atinada.

Aquella colina era el lugar favorito de Josidiah, un lugar al que seguramente le apetecería ir en una noche como ésa.

Maldiciendo por no tener muchos conjuros preparados para un enfrentamiento, el anciano volvió presuroso a su torre y reunió unas cuantas cosas.

Lo único que tenía a su favor era la velocidad, su rapidez de desplazamiento para no permitir que sus enemigos se abalanzaran sobre él. Pero ni siquiera esa táctica serviría para algo más que retrasar lo inevitable.

Corrió hacia la izquierda, pero tuvo que detenerse y girar, sintiendo que los tenía pegados a sus talones. Tras hacerlos retroceder con un ataque cruzado de sus espadas, Josidiah volvió a darse la vuelta y a correr hacia la izquierda, y como era de prever, tuvo que frenar en seco. Sin embargo, esa vez el elfo no sólo se detuvo sino que retrocedió, volteando una espada en la mano y lanzando una estocada hacia atrás que se clavó en el vientre del orco más próximo.

Su sombría satisfacción por la hábil maniobra no le duró mucho, no obstante, porque mientras la criatura muerta se desprendía de su espada, mientras los pocos orcos que quedaban salían dando tumbos colina abajo, Josidiah observó que se acercaban los tres gigantes, unos behemoths de cinco metros de altura que blandían con aire displicente unos garrotes de púas del tamaño del propio elfo.

Josidiah pensó en los conjuros que le quedaban y trató de encontrar alguna manera de sacarles ventaja.

Nada. Tendría que librar esa batalla sólo con espadas. Y con tres gigantes avanzando hacia él de forma coordinada, no creía tener muchas posibilidades.

Dio un salto a la derecha para ponerse fuera de la trayectoria de un garrote; después, retrocedió, esquivando a un segundo gigante, tratando de alcanzar al primer atacante antes de que pudiera preparar otro golpe con su pesada arma. Habría dado en el blanco si el tercer gigante no lo hubiera interceptado obligándolo a dar una voltereta para evitar un buen golpe.

«Tengo que conseguir que se obstaculicen el uno al otro —pensó el elfo—, que se enreden el uno con las piernas del otro».

Levantó la espada en alto y gritó, cargando directamente contra el bruto más próximo, y a continuación, se agachó por debajo del garrote que pretendía parar su ataque y ejecutó una voltereta hacia delante. Cayó de pie y siguió corriendo, pasando entre las piernas abiertas del gigante. Una espada apuntó hacia arriba, mientras que la otra atacaba de lado, y Josidiah salió corriendo de debajo del gigante para enfrentarse al ataque de uno de sus compañeros con un bloqueo a doble espada que recibió el golpe del garrote y a duras penas lo desvió hacia un lado y hacia abajo.

Josidiah sintió los brazos entumecidos por el peso del golpe; no podía iniciar un contraataque. Con el rabillo del ojo notó la rápida carga del tercer gigante y se dio cuenta de que su osado ataque sobre el primero lo había dejado en una posición precaria. Se apartó hacia un lado con dificultad y ejecutó una nueva voltereta al ver que el otro alzaba el garrote.

Pero ése era un gigante listo, y mantuvo el golpe mientras daba otro largo paso. Josidiah repitió la voltereta una segunda vez y una tercera, pero en esa ocasión no

pudo ponerse fuera de su alcance.

El gigante rugió y alzó el garrote, echándolo hacia atrás para darle impulso. Josidiah se disponía a saltar hacia un lado, pero se detuvo, sorprendido, al ver una enorme lanza negra —¿una lanza?— que pasaba volando por encima de su cabeza.

No, no era una lanza. Reparó en que era una pantera. ¡La pantera del viejo mago! La criatura aterrizó pesadamente sobre el pecho del gigante, afirmándose allí con sus garras y lanzando una dentellada a la atónita cara del monstruo. El behemoth se tambaleó, perdió el equilibrio y cayó sin que la pantera lo soltara.

El felino estaba demasiado cerca como para que pudiera golpearlo, de modo que el gigante soltó el garrote y trató de asir al animal con las manos. Sin embargo, las garras delanteras de la pantera seguían bien plantadas, mientras que las patas traseras empezaron a arañar la túnica de cuero que cubría al gigante hasta hacerla trizas, y siguieron después desgarrando la propia piel del behemoth.

Josidiah no tenía tiempo para ponerse a preguntar el cómo o el porqué, ni ninguna otra cosa. Se había vuelto a poner de pie y otro gigante se le venía ya encima. El que había herido se apresuró a unirse también a éste. El hojacantante corrió hacia un lado, tratando de mantener a un gigante delante del otro en un intento de luchar con ellos uno por uno.

Esquivó un pesado golpe, volvió a evitar el revés del garrote y, a continuación, saltó en el aire, recogiendo las piernas cuando el gigante lanzó un tercer golpe, esa vez previsiblemente bajo. Bajar tanto el garrote hizo que el gigante se pegara demasiado al suelo, circunstancia que aprovechó Josidiah para aterrizar a la carrera cargando de frente, meterse por dentro del arco del garrote y golpear al gigante una, dos, tres veces en la cara.

El behemoth chilló y se retiró, dejando que su compañero tomara el relevo. Este llegó arrastrando los pies y balanceando el garrote mientras con la otra mano se cogía las entrañas que llevaba fuera.

Se oyó una explosión y estalló un relámpago hacia un lado de la colina. Elfo y gigante quedaron cegados momentáneamente, pero Josidiah no necesitaba los ojos para combatir. Entró sin vacilación y golpeó duro.

El gigante consiguió asir a la pantera, pero la ágil criatura se retorció de repente y le asestó un mordisco que le arrancó tres dedos, desalentando al behemoth de volver a dar un estrujón a su enemiga. Se limitó a manotear con la otra mano, empujando al felino y sacándoselo de encima. El gigante se revolcó en un intento de llegar a su garrote, convencido de que debía ponerse de pie antes de que la pantera volviera a arremeter contra él.

Ni ocasión tuvo. La pantera cayó de pie sobre el terreno, plantando las cuatro patas con firmeza, los músculos duros como el acero, para contrarrestar el impulso

que llevaba. Terrones de tierra con hierba salieron volando cuando la pantera rebotó y saltó, alcanzando al gigante que se estaba levantando en la cabeza. Se asió con fuerza, arañando y mordiendo.

El behemoth aulló de dolor y otra vez dejó caer el garrote. Golpeó al felino con ambos brazos, pero la pantera no lo soltó. Con sus potentes colmillos abrió profundos surcos en la carne del gigante, y las poderosas garras le destrozaron la cara.

Josidiah arremetió de frente contra su oponente, que sangraba por varias heridas pero no estaba acabado ni mucho menos. Su compañero se le puso al lado, codo con codo.

En ese momento, otra figura coronó la colina, una forma humana encorvada, y el segundo gigante se volvió para hacer frente a ese nuevo enemigo.

—Vaya que te llevó tiempo llegar aquí —comentó el elfo con sarcasmo.

—Había orcos en el bosque —explicó Anders—. Molestas ratas asquerosas.

El humano no daba la impresión de tener defensas preparadas, de modo que el gigante se lanzó sin temor, blandiendo el garrote con ambas manos. Anders no le hizo mucho caso, sólo se limitó a formular otro conjuro.

El garrote describió un arco y Josidiah estuvo a punto de lanzar un grito, pensando que Anders estaba a punto de salir despedido y acabar a más de un kilómetro de la cima de la colina.

Fue como si el gigante hubiera dado contra una montaña de piedra. El garrote impactó con fuerza contra el hombro de Anders y simplemente rebotó. Anders no pestañeó siquiera, pero tampoco paró de canturrear.

—Realmente, me encanta este conjuro —comentó el viejo mago entre las sílabas de la formulación.

—Piel de roca —dijo Josidiah con ironía—. Tienes que enseñármelo.

—Y también este otro —añadió Anders, riendo.

Acabó el conjuro y dejó caer los brazos hacia el suelo, apuntando a los pies del gigante. De inmediato, la tierra empezó a sacudirse como si una docena de gigantes con enormes palas estuvieran cavando furiosamente en ese punto. Cuando acabó, el gigante estaba dentro de un agujero, con los ojos a la altura de los del mago.

—Así estamos más igualados —comentó Anders.

El gigante lanzó un aullido y trató de levantar su garrote, pero se encontró con que el agujero era demasiado estrecho como para que pudiera hacerlo. El mago empezó otra formulación, tendiendo la mano hacia el monstruo y apuntándolo justo al entrecejo, mientras doblaba el dedo para mostrarle un anillo con una piedra preciosa.

Teniendo como tenía el arma aprisionada en el agujero, el monstruo improvisó: lanzó la cabeza hacia delante y mordió con fuerza la mano extendida del mago.

Lo mismo que antes, Anders apenas tuvo tiempo de terminar, y el gigante emitió

un fuerte gruñido al haberse destrozado un diente con el impacto.

Anders echó la mano hacia delante, colocó el anillo a escasos centímetros de la boca abierta del monstruo y liberó su magia. Del anillo salieron bolas relampagueantes que se introdujeron en la boca abierta e iluminaron la cabeza del behemoth.

—¡*Ta da*! —dijo el viejo mago, doblando las rodillas, más bien una cortesía que una reverencia, y abrió bien los brazos, con las palmas de las manos hacia arriba, mientras el gigante se hundía en el agujero.

—Y la tumba ya está cavada —se vanaglorió Anders.

El segundo gigante ya había visto suficiente y se puso en marcha hacia la ladera de la colina, pero Josidiah no estaba dispuesto a dejarlo ir así como así. El hojacantante salió a la carrera tras él mientras envainaba una espada. Permitió que el gigante bajara lo suficiente por la ladera, de tal modo que, al saltar tras él, quedó a la altura de la bulbosa nariz del monstruo. Se afirmó bien y le pasó el brazo con que sostenía la espada por el otro lado, abriendo un gran tajo en la garganta del behemoth. El gigante trató de levantar el brazo y coger al elfo, pero de repente se encontró boqueando, tambaleándose, cayendo de rodillas y deslizándose colina abajo.

El brazo de Josidiah bombeaba furiosamente, ensanchando la herida, desgarrando las arterias y la tráquea del bruto. Se separó cuando el gigante cayó boca abajo y quedó de pie sobre la espalda de su adversario. Éste todavía estaba vivo, aún boqueaba, pero la herida era mortal, y Josidiah lo sabía, de modo que volvió a la cima de la colina.

La sonrisa de autocomplacencia de Anders duró poco. Se disipó cuando el mago miró a la maltrecha pantera. El animal había hecho un buen trabajo. El gigante yacía muerto en el suelo, pero ella también había recibido lo suyo en el proceso y estaba caída en el suelo, desmadejada, respirando con dificultad, con la columna evidentemente rota.

Anders corrió a su lado, y Josidiah se le unió un momento después.

—¡Haz algo! —le rogó el elfo.

—No hay nada que pueda hacer —protestó Anders.

—Envía a la pantera de vuelta a la figurita —dijo Josidiah—. Debería volver entera.

Anders se volvió hacia el elfo y lo asió por la pechera de su túnica.

—No he completado el conjuro —gritó, y en ese momento fue cuando se le ocurrió.

¿Qué había hecho que la pantera fuera hasta allí? ¿Por qué una pantera, una pantera salvaje, habría de acudir en ayuda de un elfo?

—Me quedaba mucho para terminar —dijo el mago con más calma, soltando al elfo—. La dejé marchar.

Josidiah desvió los ojos muy abiertos de Anders a la pantera. Entonces, las preguntas se hicieron evidentes; ni el elfo ni el mago se molestaron en formularlas de

viva voz.

—Tenemos que llevarla de vuelta a mi torre —dijo Anders.

La mirada de Josidiah seguía expresando incredulidad. ¿Cómo iban a llevar trescientos kilos de peso muerto hasta la torre?

Pero Anders tenía respuesta para eso. Sacó un retal de terciopelo negro y lo desplegó varias veces hasta conseguir un trozo de negrura de varios metros de diámetro sobre la cima de la colina. Entonces, el mago levantó un lado de la tela y suavemente la acercó a los cuartos traseros de la pantera.

¡Josidiah parpadeó al darse cuenta de que la cola del animal había desaparecido dentro de la tela!

—Agujero extradimensional —explicó el mago, tirando de la tela hasta hacer desaparecer la cabeza del felino.

A continuación, volvió a dejar la tela sobre el suelo y la dobló con cuidado, hasta que tuvo un tamaño adecuado para meterla en el bolsillo.

—Está muy bien —dijo—. Bueno, salvo por las heridas.

—Fantásticos juguetes, mago —lo felicitó Josidiah.

—Restos de aventuras pasadas —respondió Anders con un guiño—. Tendrías que salir más.

La alegría no pudo mantenerse mientras los dos volvían a toda prisa a Beltgarden. ¿Qué podrían hacer allí más que darle al animal una muerte confortable?

Eso fue lo que hizo Anders al abrir el agujero portátil y ayudar en parte a la pantera a salir de él. Sin embargo, se detuvo, y Josidiah hizo una mueca al comprender que la pantera estaba próxima a su último aliento.

—Tal vez pueda terminar el encantamiento de la figurita —pensó Anders en tanto miraba a Josidiah con pena—. Vete —dijo—, porque debo ser compasivo y dar al animal una muerte rápida.

El elfo negó con la cabeza, decidido a ser testigo de la transformación, del fin mortal de aquella portentosa criatura, de esa inteligente pantera que, sin que la llamara, había acudido en su ayuda. ¿Cómo podía explicar el elfo el vínculo que se había formado entre él y el animal? ¿Acaso la preparación mágica que había hecho Anders había infundido en la pantera un sentido de la lealtad, le había permitido atisbar esa esclavitud sin sentido que habría conocido como un instrumento mágico?

Volvió a mirar a la pantera a los ojos y supo que no era eso. Allí había sucedido algo de un orden superior, aunque en parte favorecido tal vez por la magia de la preparación de Anders.

El humano fue rápidamente a buscar la estatuilla y la colocó junto a la pantera moribunda.

—Tú tienes que sostener la figurita —le dijo a Josidiah.

—No puedo —respondió el hojacantante, porque no podía soportar ver a la pantera en su subsiguiente forma disminuida, no podía soportar hacer de ella su esclava.

Anders no discutió. No había tiempo para eso. Vertió algo de aceite encantado encima de la cabeza de la pantera mientras iba tejiendo su magia y colocó la mano sobre los ojos del animal.

—Yo te pongo de nombre *Bigotes* —empezó, apoyando la daga en la garganta de la pantera.

—¡No! —gritó Josidiah, corriendo junto al mago, sujetándole la mano y apartando la daga—. No, nada de *Bigotes*.

El elfo miró al felino, esos maravillosos ojos amarillo verdoso que todavía conservaban su brillo intenso a pesar de que el momento de la muerte estaba tan cerca. Estudió al animal, a la hermosa y silenciosa amiga.

—*Sombra* —dijo—. No, no *Sombra* —se corrigió, y volvió a sujetar la daga—. La palabra que significa *sombra* en alto elfo.

Miró a los ojos del felino como buscando una confirmación. Entonces, se dio cuenta de pronto de que él no había elegido ese nombre. Ese había sido siempre el nombre de la pantera.

—Guenhwyvar.

En cuanto pronunció el nombre hubo un destello negro, como la imagen negativa de uno de los rayos relampagueantes de Anders. La estancia se llenó de una niebla gris; el retal de terciopelo se encogió y también desapareció, y a continuación, también la pantera se disipó convirtiéndose en nada.

Anders y Josidiah se apartaron y se sentaron el uno junto al otro. Por un momento, fue como si en la habitación hubiera quedado una profunda línea de vacío, una fisura en el universo, como si la trama de los planos de existencia se hubiera partido en dos. Y de repente, todo había desaparecido, todo —pantera, agujero, fisura —, y lo único que quedaba era la figurita.

—¿Qué has hecho? —le preguntó Josidiah al mago.

—¿Yo? —preguntó Anders—. Querrás decir qué has hecho tú.

Josidiah se movió con cautela para recuperar la figurita. Con ella en la mano se volvió a mirar a Anders, que asintió lentamente, accediendo.

—Guenhwyvar —llamó el elfo nerviosamente.

Un momento después, en torno al elfo apareció una niebla gris que se arremolinó y poco a poco fue tomando la forma de la pantera. Respiraba con más facilidad, como si sus heridas se estuvieran curando con rapidez. Alzó la vista hacia Josidiah, y el elfo se quedó sin respiración, perdido en la intensidad, en la inteligencia de aquella mirada.

¡No era una esclava, no era un instrumento mágico, era la pantera, la misma portentosa pantera!

—¿Cómo has hecho esto? —preguntó el elfo.

—No lo sé —respondió Anders—. Y ni siquiera sé lo que he…, lo que hemos hecho con la figurita. Es la estatuilla que se transforma en el animal vivo, y sin embargo, la pantera está aquí, y también está la estatuilla. —El viejo mago soltó una

risita, y él y el elfo se quedaron mirándose—. Mándala de vuelta para que se cure —le indicó.

Josidiah miró a la pantera.

—Ve, Guenhwyvar, pero te volveré a llamar, te lo prometo.

La pantera gruñó, aunque no fue un gruñido airado, y empezó a andar, renqueando, hasta fundirse en la niebla gris.

—Esto es lo bueno de la magia —dijo Anders—. El misterio que encierra. Porque estoy seguro de que ni siquiera los magos más grandes serían capaces de explicar esto. Puede ser que hayan sido todos mis preparativos; tal vez, la magia de mi agujero, mi querido y perdido agujero; quizá, la combinación de todo ello. Lo bueno de los misterios —acabó—. Muy bien, entonces, dámela a mí.

Tendió la mano esperando la figurita, pero Josidiah la asió con más fuerza.

—Jamás —dijo el elfo con una sonrisa, y Anders también sonrió.

—De acuerdo —convino el mago, que no parecía sorprendido—, pero pagarás por el agujero que he perdido, y por mi tiempo y mis esfuerzos.

—Con gusto —dijo el elfo.

Y en ese momento, mientras sostenía aquella figurita, mientras sostenía la llave a la portentosa pantera negra, a Guenhwyvar, que según Josidiah presentía iba a ser su compañera y amiga más leal hasta el fin de sus días, supo que aquél sería el oro mejor gastado de su vida.

ESA CURIOSA ESPADA

Publicado por primera vez en
Realms Shadow*, Wizards of the Coast, 2002*

«Esa curiosa espada» marcó un nuevo rumbo para mis contribuciones a los cuentos de *Reinos Olvidados*. En los prolegómenos de los contratos anteriores nunca se había planteado ningún plan para escribir más cuentos, al menos no se establecía ningún compromiso. Me imaginaba que si me apetecía escribiría uno, y que si Wizards of the Coast tenía a bien publicarlo, pues bien, ¡estupendo! Pero los programas literarios que incluyen antologías no tienen por qué funcionar de ese modo, de manera que en las negociaciones del contrato accedí a escribir cinco cuentos. Lo hice porque los libros de Drizzt se estaban dividiendo en dos líneas definidas. Entreri y Jarlaxle estaban tomando un rumbo propio; incluso decidimos sacar *El siervo de la piedra* de *Sendas de tinieblas* e incluirlo en la trilogía de *Los mercenarios*.

Ésa fue la razón por la que no me opuse a la idea de los cuentos *acompañantes* en esas negociaciones. Sabía que si iniciaba una trilogía de Drizzt, iba a abandonar a Entreri y a Jarlaxle durante tres años o más, y eso no me gustaba. Tenía la sensación de que, finalmente, estaba empezando a entender a Artemis Entreri cuando escribí *La promesa del rey brujo*, y era un personaje del que pretendía aprender algo al mismo tiempo que aprendía *sobre* él. Al fin y al cabo, lo que me da gusto, como escritor, es poder recorrer esas vías laterales que se presentan con personajes que me sorprenden.

El formato del cuento funcionó muy bien con Entreri y Jarlaxle en ese momento. Podía ponerlos en situaciones peligrosas específicas, presionarlos de una manera determinada, y dejar que sus reacciones me dijesen más no sólo sobre el carácter de cada uno, sino sobre lo que sentían el uno por el otro, y para mí ésa era la cuestión más importante. Ninguno de los dos son especialmente fiables o altruistas. ¿Qué podía significar realmente una amistad entre semejantes personajes? ¿Dependería totalmente de un beneficio mutuo continuado y demostrable, o llegaría un momento en que se metamorfosearía en algo más profundo, algo más sincero, algo que no dependiera de una *ganancia* cuantificable, ya fuera de acumulación de dinero o de poder?

Éste es el caso con «Esa curiosa espada». El cuento sirve como anticipo del argumento que gira fundamentalmente en torno a Entreri y Jarlaxle, introduciendo el inminente regreso del Imperio de Netheril y las implicaciones que esto tiene para Entreri, ya que posee una poderosa espada netheriliana. Está también esa cuestión secundaria de lo que implica atravesar a una sombra con una daga vampírica…

Además, asistimos a las limitaciones y las posibilidades de la amistad entre esta extraña pareja mientras se van abriendo camino por *Los Reinos*. Era de esperar que ésta y las otras dos historias de este dinámico dúo sirvieran para dar realce a la culminación de esa relación en *El camino del patriarca*.

—No es tan diferente de Calimport —insistió Artemis Entreri con un poco de obstinación.

Desde el otro lado de la mesa, Jarlaxle sólo respondió con una risita.

—Hablas como un tonto.

—¿Acaso no fue hablando como logré entrar en la ciudad? —replicó Jarlaxle con esa expresión picara tan suya.

Eso era innegable. Entreri y él habían viajado hacia el nordeste, hacia la región conocida como las Tierras de la Piedra de Sangre. Se decía que allí los aventureros podían hacer buenos negocios comerciando con orejas de goblin y otros productos por el estilo traídos de los territorios salvajes de Vaasa al norte del reino de Damara y a esta ciudad, Heliogabalus, la capital de Damara. Invocando profusamente el nombre de Gareth Dragonsbane, y recordándoles a los guardias de la ciudad que el rey paladín de Damara era famoso por su tolerancia y su comprensión, un hombre conocido por juzgar a todo el mundo por sus acciones y no por su origen, el elfo oscuro había convencido a los severos protectores de la ciudad de que le permitieran la entrada.

Habían accedido, sobre todo, porque Jarlaxle no se parecía a ningún otro elfo oscuro del que hubieran oído hablar, además de que ninguno de ellos había visto jamás a un drow. Con su extravagante indumentaria complementada por un llamativo sombrero de ala ancha rematado con una enorme pluma color púrpura; una amplia capa que era azul el día en que entró en la ciudad y se había vuelto roja después; un parche que cambiaba de ojo todos los días, y aparentemente desprovisto de armas, el drow parecía más un tema de conversación que una amenaza para la seguridad de la gran ciudad. Les habían permitido la entrada a él y a Entreri, con su magnífica espada y su enjoyada daga, pero habían prometido tenerlos estrechamente vigilados.

Después de un par de horas, el asesino y el drow se convencieron de que aquélla era una promesa que los indolentes guardias no tenían intención de cumplir.

—¡Te lo estás tomando con mucha calma! —gritó Entreri a la desventurada moza que les había tomado el pedido de comida y bebida.

Sabían que no tenía ninguna prisa en atenderlos porque mientras había tratado de concentrarse en lo que decían, la presencia del drow la había hecho temblar de forma notoria.

La mujer se puso blanca y se dirigió a la barra; después se volvió en dos ocasiones, como si no supiera qué hacer. Un par de hombres sentados a una mesa próxima los miraban ora a ella, ora a Entreri, con expresión agria.

El asesino aguardaba tranquilamente, casi esperando que la pareja hiciera algún movimiento. Llevaba dos meses de un humor de perros, desde que él y Jarlaxle habían destruido la Piedra de Cristal. El camino había sido aburrido, sin incidentes, a pesar de su extravagante compañero, y el plan de Jarlaxle de ir a las Tierras de la

Piedra de Sangre para hacerse un nombre y ganar algún dinero matando goblins y demás monstruos, le parecía a Entreri una tarea más propia de su antiguo y proverbial enemigo, Drizzt, y sus *aguerridos* amigos.

No obstante, Entreri tenía que admitir que sus opciones eran un tanto limitadas, ya que Calimport les estaba vedado y habrían tenido serias dificultades para establecerse en los barrios de hoteles baratos de cualquier otra ciudad.

—La has aturullado —comentó Jarlaxle.

Entreri se limitó a encogerse de hombros.

—Ya sabes, amigo mío, hay un dicho entre los nobles drows que dice que si alguien te trata bien pero se muestra malvado con los campesinos, eso significa que es una persona realmente infame. Ahora bien, en mi sociedad eso es un cumplido, pero aquí…

Entreri se echó hacia atrás y alzó su sombrero redondo, de ala estrecha —Jarlaxle lo llamaba «bolero»—, dejando los ojos bien descubiertos para que el drow pudiera ver su mirada, para que pudiera ver el escepticismo en sus ojos oscuros.

—No hagas como si no te importara —dijo Jarlaxle al ver su sonrisita.

—¿Es que ahora mi conciencia es un elfo oscuro? —preguntó Entreri con incredulidad—. ¡Qué bajo debo de haber caído!

—Artemis Entreri vale más que para castigar a una muchacha de servicio —fue todo lo que dijo Jarlaxle, mirando significativamente hacia otro lado.

Con un gruñido frustrado, Entreri se apartó de la mesa y empezó a atravesar el salón. Su cuerpo menudo avanzaba silenciosa y elegantemente, casi como si flotara, en dirección a la joven. Pasó por la mesa de los dos curiosos vocingleros y uno de ellos empezó a ponerse de pie como para bloquearle el camino, pero una de esas miradas de Entreri, tan frías y contundentes, bastó para alterar sus planes.

—Tú —le dijo Entreri a la moza.

Ella se paró, y pareció que todo se hubiera detenido en el lugar, que hubieran cesado de golpe todas las conversaciones.

Bueno, todo menos la risita burlona de un elfo oscuro de aspecto muy peculiar sentado en el fondo del salón.

La muchacha se volvió lentamente para observar a Entreri, que se acercaba. Él llegó hasta ella y puso una rodilla en tierra.

—Te pido perdón, buena mujer —se disculpó.

Tendió la mano y dejó caer unas cuantas monedas de oro en la bandeja.

La joven se lo quedó mirando con incredulidad.

Entreri se puso de pie delante de ella.

—Supongo que te has olvidado de lo que hemos pedido —dijo—, lo cual es comprensible teniendo en cuenta el… —Hizo una pausa y echó una mirada significativa a Jarlaxle antes de proseguir—: El aspecto inusual de mi amigo. Te volveré a decir cuáles son nuestras preferencias, y mil perdones por no haber advertido antes tu dilema.

A su alrededor, los parroquianos volvieron a sus conversaciones privadas. Con evidente alivio, la muchacha le dedicó una radiante sonrisa.

Entreri se disponía a reiterar sus excusas, pero no le salió.

—Gracias —soltó, y repitió el pedido antes de dar media vuelta para reunirse de nuevo con Jarlaxle.

—¡Fantástico! —dijo el elfo oscuro—. Estoy convencido de que en un año más estarás preparado para el paladín.

Entreri entrecerró los ojos e hizo reír a Jarlaxle.

—Pensé que t'iba a tener que sacar *d'aquí* a patadas —dijo una voz al lado de ellos.

Los amigos se volvieron a mirar al posadero, un hombre corpulento y maduro que daba la impresión de haber dedicado a tripa una buena parte de su pecho. A pesar de todo, el hombretón tenía un aspecto imponente. Sin embargo, antes de que alguno de ellos pudiera tomar sus palabras como un insulto o una amenaza, el hombre amplió su mueca hasta transformarla en una sonrisa que puso al descubierto la falta de dientes.

—*M'alegro c'hayas* hecho feliz a mi chica, Kitzy. —Tiró de una silla, le dio la vuelta y se sentó a horcajadas en ella, apoyando sus enormes codos en la mesa e inclinándose hacia delante—. Y ¿qué trae a un par como vosotros a Heliogabalus?

—Tenía ganas de ver una ciudad que pudiera jactarse de un nombre tan tonto —bromeó Entreri, y el posadero lanzó una carcajada y se palmeó un muslo.

—Hemos oído que cualquiera lo bastante listo puede hacerse un nombre y una fortuna en este país —dijo Jarlaxle con total seriedad.

—Y ¿ése vendrías a ser tú?

—Eso podrían pensar algunos —respondió el elfo oscuro con un encogimiento de hombros—. Como podrás imaginar, no le resulta fácil a uno de los míos conseguir que lo acepten. Puede ser que ésta sea una oportunidad que valga la pena investigar.

—¿Un drow héroe?

—¿Habrás oído hablar de Drizzt Do'Urden? —preguntó Jarlaxle.

En una ocasión anterior, había tratado de usar para sí ese nombre a fin de impresionar a algunos granjeros que, según resultó, jamás habían oído hablar del peculiar guerrero drow del Valle del Viento Helado.

Entreri observaba la actuación de su amigo con creciente enfado, plenamente consciente de cuáles eran sus propósitos. Jarlaxle había quedado frustrado por no haber podido hacerse pasar por Drizzt o, cuando menos, por la ventaja inexistente que obtendría de suplantar a alguien de quien nadie había oído hablar; pero tal vez si ese hombre sabía de Drizzt, Jarlaxle podría volver a intentarlo y empezar esa etapa de su viaje un poco más alto en la cadena alimentaria de Heliogabalus.

—¿Drizzit Dudden? —El hombre trató de reproducir el nombre mientras se rascaba la cabeza—. No, no creo. ¿Es otro drow?

—Otro cadáver —intervino Entreri, lanzándole a Jarlaxle una mirada asesina. No entendía por qué se empeñaba Jarlaxle en mencionar ese nombre.

Artemis Entreri había acabado con Drizzt. Había vencido al drow en su último encuentro —cierto que con la ayuda de un elfo oscuro psiónico—, pero más importante que matar a Drizzt era que Entreri había exorcizado al demonio que llevaba dentro, la necesidad de tener que volver a ocuparse de él.

—No tiene importancia —dijo Jarlaxle. Aparentemente había entendido la indirecta, y la conversación volvía a su curso.

—O sea q'estáis aquí para haceros un nombre, ¿no? Espero que os dirijáis a Vaasa.

—Me parece que estás haciendo demasiadas preguntas —dijo Entreri, y Jarlaxle le dirigió otra mirada ceñuda.

—Pareces realmente muy interesado —añadió el drow, sobre todo para rebajar el tono molesto de Entreri.

—Bueno, es mi trabajo —respondió el posadero—. La gente me preguntará sobre la extraña pareja que pasó por aquí.

—¿Extraña? —inquirió Entreri.

—Llevas contigo a un drow.

—Cierto.

—O sea que si me contáis vuestra historia os ahorraréis algunos problemas —prosiguió el posadero.

—El pregonero de la ciudad —dijo Jarlaxle con sequedad.

—Ésa es mi función.

—Bueno, es la que ya te hemos contado —contestó el elfo oscuro, que se puso de pie y le hizo una gentil reverencia—. Soy Jarlaxle, y éste es mi amigo, Artemis Entreri.

Mientras el posadero replicaba con el habitual:

—Mucho gusto.

Artemis volvió a dedicar al elfo oscuro otra mirada asesina. No podía creer que le hubiera revelado sus nombres. El posadero les dijo también el suyo, que Entreri ni se molestó en recordar, y a continuación, empezó a contarles algunas historias de hombres que habían ido a luchar a Vaasa, lo que a Entreri le importaba todavía menos. Después, tras recibir una llamada de la zona de la barra, el hombre se disculpó y los dejó solos.

—¿Qué pasa? —preguntó Jarlaxle al ver la expresión ceñuda de Entreri.

—¿Tantas ganas tienes de divulgar nuestra identidad?

—No veo por qué no.

La cara de Entreri revelaba a las claras que las razones eran obvias.

—Nadie nos persigue, amigo mío. No nos hemos ganado la enemistad de las autoridades; al menos, no en esta región. ¿Acaso no te conocían en Calimport como Artemis Entreri? ¡No te avergüences de tu nombre!

Entreri meneó la cabeza, se recostó en la silla y bebió un sorbo de vino. Toda esa aventura por el camino le seguía resultando inoportuna.

Algo después, cuando el lugar empezaba a quedar despejado de parroquianos nocturnos, el posadero volvió a acercarse a ellos.

—Entonces, ¿cuándo salís para Vaasa? —preguntó.

Entreri y Jarlaxle intercambiaron miradas de complicidad. La forma en que el hombre había pronunciado las palabras anunciaba que era el preludio de algo.

—Supongo que pronto —respondió Jarlaxle, dando un mordisquito al anzuelo—. Se nos están agotando los fondos.

—¡Ah, estáis buscando trabajo! —dijo el posadero—. ¿Sólo matar goblins? Bueno, quiero decir goblins y orcos. ¿O vais a hacer algo más sutil?

—Estás suponiendo demasiado —dijo Entreri.

—Cierto, pero no me decís que sois gente de armas tomar, ¿lo sois?

—¿Te gustaría comprobarlo? —le ofreció Entreri.

—¡Oh, no dudo de ti! —dijo el hombre con una gran sonrisa, y puso sus enormes manazas por delante para protegerse de aquel hombre peligroso—. Es sólo que parecéis capaces de hacer un trabajo mejor por una paga mejor, ya me entendéis.

—Y ¿si no fuera así?

El posadero miró a Entreri, confundido.

—Puede ser que no te entendamos —explicó Jarlaxle.

—¡Ah, bueno!, hay mucho trabajo alrededor de Heliogabalus —explicó el posadero—. Quiero decir para las personas adecuadas. Las autoridades están todas en la muralla de Vaasa, combatiendo con los monstruos, pero eso deja a muchos ciudadanos agraviados aquí en la ciudad, sin ningún lugar adonde ir.

Entreri ni siquiera trató de ocultar su sonrisa de suficiencia, y la verdad, el mero hecho de oír al hombre divagar lo hacía sentir un poquito más cómodo. Después de todo, Heliogabalus no era tan diferente de Calimport, donde las leyes de la tierra y las leyes de la calle eran dos códigos muy diferentes. Casi no podía creer que él y Jarlaxle hubieran sido captados tan pronto, sin una fama que los precediera, pero tampoco lo pensó mucho. Probablemente, la mayoría de los combatientes de la región estuvieran en el norte, junto con la mayoría de los que se ocupaban de mantener el orden en las calles, fuera cual fuese ese orden.

—Y ¿tú sabes de esos trabajos? —le preguntó Jarlaxle al hombre.

—¡Claro, es mi función! —dijo el posadero—. De hecho, estoy un poco escaso de ayuda ahora mismo, y tengo un amigo que me está pidiendo que contrate a alguien.

—Y ¿qué te hace pensar que estamos capacitados para ese trabajo? —preguntó el drow.

—Cuando se lleva tanto tiempo haciendo esto como el viejo Feepun, uno llega a conocer a la gente por su aspecto —explicó—. Observo vuestra forma de caminar. Veo cómo alzáis las copas, la manera en que movéis los ojos de un lado a otro, observando todo lo que pasa a vuestro alrededor. Vamos, que me parece que el trabajo que tengo para vosotros, si lo queréis, estará muy por debajo de vuestras aptitudes, pero es un comienzo. —Hizo una pausa y se quedó mirando a la pareja,

esperanzado.

—Bien; por favor, háblanos de ese trabajo —dijo Jarlaxle tras un largo silencio—. Nada que vaya contra las leyes del lugar —añadió, una condición típica y previsible que todo ladrón o asesino que se preciara añadiría sin dudar.

—¡Oh, no!, nada de eso —dijo Feepun con una carcajada—. Sólo se trata de impartir un poco de justicia, eso es todo.

Jarlaxle y Entreri intercambiaron unas miradas socarronas. Ésa era la típica respuesta y solía significar que alguien se merecía morir o ser objeto de un robo.

—Se trata de un amigo que quiere recuperar un ídolo —explicó el posadero, acercándose y hablando en un susurro—. Además paga bien. Cien piezas de oro por una noche de trabajo. ¿Estáis dispuestos?

—Sigue hablando —dijo Jarlaxle.

—Al parecer, ha tenido una diputa sobre una pequeña estatua. Se la robó un tipo de por aquí cerca y quiere recuperarla.

—Y ¿cómo sabes que somos capaces de hacerlo? —preguntó Entreri.

—Ya os he dicho que sé reconocer a mis huéspedes. Pienso que sois capaces. No debería ser un trabajo difícil, aunque ese ladrón, Rorli, es un tipo desagradable.

—Entonces, puede que cien no sean suficientes —opinó Jarlaxle.

El posadero se encogió de hombros.

—Dijo que pagaría cien. A mí me parece un buen precio. Puedo preguntar…

—Primero, cuéntanos los detalles —le interrumpió Entreri—. Tenemos mucho que hacer, y necesitamos provisiones para el camino hacia el norte.

El posadero sonrió y se acercó aún más, explicando todo lo que sabía de Rorli, incluida la ubicación del apartamento del hombre, que no estaba demasiado lejos. Después, a petición de Jarlaxle y Entreri, los dejó solos un momento.

—Podría ser divertido —dijo Jarlaxle cuando se quedaron a solas.

—Podríamos acabar muertos o matando a Rorli.

El elfo oscuro se encogió de hombros, como si eso no tuviera demasiada importancia.

—Cien monedas de oro es una minucia —dijo—, pero así empieza uno a hacerse un nombre, y tal vez nos venga bien.

—Dame ahora cien piezas de oro para que pueda comprar las cosas que voy a necesitar para el trabajo —dijo Entreri.

Con una gran sonrisa, Jarlaxle rebuscó en un diminuto bolsillo y sacó unas monedas, y luego más, y más, y más —más de lo que podía caber en el bolsillo, a menos que se tratara de una bolsa extradimensional—, hasta que le entregó cerca de doscientas.

—Y ¿vamos a hacer eso por cien? —preguntó el asesino con escepticismo.

—Las cosas que compres van a ser reutilizables, ¿no?

—Sí.

—Considéralas una inversión.

A Entreri le pareció que su compañero estaba disfrutando de la situación un poquito demasiado. Sabía que eso solía significar problemas.

A pesar de todo, se encogió de hombros y le indicó al posadero que se acercara.

Manejando con destreza su arnés de ladrón y las cuerdas que había fijado con un anclaje al tejado del edificio, Entreri escaló la estructura de dos pisos, apoyándose en el antepecho de la ventana del segundo piso que su labor de observación le había permitido identificar como el dormitorio de Rorli. Tras un rápido examen, comprobó que no había trampas de presión en ese lado del cristal.

Con un equilibrio perfecto y una habilidad apabullante, el ladrón sacó sus otras herramientas de reciente adquisición y colocó con delicadeza una ventosa en el centro del cristal y, a continuación, un brazo giratorio con su corta cristales con punta de diamante. Trazó un círculo perfecto y tiró un poco, aunque el trozo recortado no se desprendió en seguida.

Jarlaxle apareció levitando tranquilamente a su lado.

—Interesante invento para alguien que no puede levitar —dijo el elfo oscuro, señalando el arnés.

—Me las arreglo —respondió Entreri.

—Pero ese derroche de dinero en el traje negro —prosiguió el drow, suspirando y meneando la cabeza—. La capa que te di es mucho más eficaz, y aún lo es más el sombrero.

Entreri sabía que nada de lo que dijera Jarlaxle sobre artilugios mágicos debía sorprenderlo, y ya estaba bastante convencido de que la capa que llevaba era una versión mejorada del *piwafwi* de ocultamiento drow. Sin embargo, su observación sobre el sombrero lo cogió totalmente desprevenido.

—¿El sombrero? —preguntó, llevándose la mano libre al ala estrecha y rígida de su bolero.

—Si lo inclinas hacia abajo y hacia la izquierda, te protegerá de miradas curiosas.

Entreri siguió sus instrucciones y, de repente, sintió que lo recorría una sensación de frío que le produjo un estremecimiento.

—Ahí lo tienes —anunció Jarlaxle—. Cuando vuelvas a sentir calor no tienes más que darle una vuelta al sombrero.

—Me siento como un cadáver.

—Mejor sentirse que serlo.

Entreri le dio una vuelta al sombrero tal como le había dicho y se estremeció de nuevo. Volvió a su trabajo en la ventana y esa vez el círculo de cristal se desprendió.

—Muy justo —dijo el drow secamente.

El asesino le hizo una mueca y con cuidado pasó la mano a través del agujero, moviendo la mano con lentitud pasmosa por el cristal para detectar cualquier trampa.

—Parece mucho trabajo —dijo Jarlaxle.

Se llevó la mano al enorme sombrero y sacó un pequeño trozo de tela negra. Al verlo, Entreri se limitó a bajar la cabeza y suspirar, pues sabía lo que vendría después.

Jarlaxle hizo girar la tela, y ésta se fue alargando, haciéndose cada vez más grande. El drow la arrojó contra la pared, y la parte de la estructura que abarcaba el círculo negro simplemente desapareció. El típico agujero portátil, un instrumento valioso y poco común, creó un bolsillo extradimensional. Sin embargo, como solía suceder con la mayor parte de sus cosas, ese artefacto no tenía nada de común. Dependiendo del lado por el que el drow lo arrojara, podía crear el bolsillo, o simplemente aplicar un agujero temporal en la superficie a la que afectara. Jarlaxle entró en la habitación con total facilidad y retiró el agujero, de modo que la pared volvió a su sitio.

Entreri quedó tan sorprendido que a punto estuvo de pasar a toda prisa por la parte de la ventana en la que habían colocado una trampa de presión. Afortunadamente notó el bulto antes de tropezar con él. Dueño otra vez de sus sentidos, su mano ejecutó los movimientos perfectos que le permitieron desactivar en segundos la trampa; ésta, incluso una vez abierta, reveló la presencia de una pequeña aguja que, sin duda, estaba envenenada.

La retiró de inmediato e introdujo la mano sin problemas, completando a continuación el examen de la ventana. Una vez terminado, abrió el pestillo y entró en la habitación.

—Yo, al menos, he vuelto a colocar la pared en su sitio —le indicó Jarlaxle, señalando el círculo de cristal que traía Entreri en la mano.

Un rápido movimiento de muñeca hizo que el cristal cayera al suelo.

—Bien, eso es lo que yo llamo sigilo —dijo Jarlaxle.

—Puede ser que me estén entrando ganas de matar a alguien —replicó Entreri con una mirada dura al desesperante elfo oscuro.

Jarlaxle se encogió de hombros.

Entreri echó un vistazo a la habitación. Había una puerta en la pared de la ventana, en el rincón de la izquierda, y a su lado, un armario abierto. En mitad de la pared, a la derecha de la ventana, había una cómoda que le llegaba a Entreri al hombro. Una cama y una mesilla de noche situadas enfrente del escritorio completaban el mobiliario. Entreri se dirigió a la cómoda mientras Jarlaxle se acercaba al armario.

—¡Vaya mal gusto! —oyó que decía el drow, y al volverse lo vio revolviendo entre la ropa colgada, toda de un gris monótono.

Entreri hizo un gesto de impotencia y abrió el cajón inferior, donde encontró ropa de cama y, debajo, una bolsa de monedas que rápidamente desapareció en su bolsillo. El contenido del cajón siguiente era más o menos similar, y el tercero encerraba diversos artículos de tocador, incluido un hermoso peine de hueso con el mango de madreperla. También se apropió de eso.

En el cajón de arriba era donde estaban las cosas más curiosas: un par de jarras de bálsamos y tres botellas con pociones, cada una de ellas de un color diferente. Entreri hizo un gesto de complicidad y volvió a mirar la ventana mientras cerraba el cajón y se disponía a revisar la cama.

—¡Ah!, un compartimento secreto —dijo Jarlaxle desde el armario.

—Deja que mire si hay trampas.

—No es necesario —repuso el elfo oscuro.

Dio un paso atrás y sacó un silbato de plata que llevaba colgado al cuello con una cadena. Bastaron dos toques. Se oyó un pequeño estallido acompañado de un destello mientras el compartimento secreto se abría mágicamente.

—Tienes una respuesta para todo —comentó Entreri.

—¡Ah, sí!, es lo que me mantiene vivo. Y mira lo que tenemos aquí.

Un momento después, Jarlaxle salía del armario llevando una pequeña estatuilla, una curiosa figura que representaba a un hombre musculoso, mitad blanco, mitad negro.

—¿Qué tal si vamos a la posada a por nuestra recompensa? —preguntó Jarlaxle.

A modo de respuesta, la estatuilla empezó a reírse de él.

—¡No creo que vayas a ninguna parte, Artemis Entreri! —dijo, y el hecho de que se dirigiera a Entreri y no a Jarlaxle les dio a ambos la pauta de que el parlamento había sido programado por anticipado y con conocimiento previo del asesino.

—¡Vaya…! —comentó Entreri.

En ese momento, se abrió la puerta de la habitación, y Jarlaxle se retiró hacia la ventana. Entreri se mantuvo a su izquierda, al otro lado de la cama. El que entró era un hombre musculoso, de piel oscura, con vestiduras negras desvaídas en los bordes y un casco con muchos emblemas en la cabeza. Detrás de él se entreveía una jauría de enormes perros grises y negros que parecían por momentos fundirse con las sombras del pasillo, como si estuvieran hechos de la misma sustancia indefinida que aquellos parches de negrura.

Entreri sintió un tirón en su cinto: era *Garra de Charon*, su magnífica espada. Tuvo la impresión de que aquello no se debía a la avidez del arma por entrar en combate, como solía suceder otras veces, sino que era más bien como si estuviera saludando a un viejo amigo.

—Supongo que nos estabas esperando —dijo Jarlaxle tranquilamente, presentando la estatua como prueba.

—Si la entregáis sin luchar, podréis descubrir en nosotros a importantes aliados —dijo el hombre corpulento.

—Bueno, todavía no le he tomado cariño —replicó Jarlaxle con una mueca sardónica—. Podríamos discutir el precio…

—¡No me refiero a ese ídolo sin valor!

—Sino a la espada —aventuró Entreri.

—Y al guantelete —confirmó el otro.

Entreri respondió con un bufido.

—Pero si son para mí mejores aliados de lo que tú podrías ser jamás.

—¡Ah, claro!, pero ¿son enemigos tan terribles como nosotros?

—¿Nosotros? —intervino Jarlaxle—. ¿Quiénes sois vosotros? Me refiero a ese plural.

Tanto el hombre oscuro como Entreri miraron al drow con curiosidad.

—La espada que lleva tu amigo no le pertenece —le dijo a Jarlaxle el hombre oscuro.

—¿Mataste a su anterior dueño? —le preguntó el drow a Entreri.

—¿Tú qué crees?

Jarlaxle asintió y volvió a mirar al hombre oscuro.

—Es suya —dijo.

—¡Es netheriliana!

Entreri no sabía muy bien qué significaba aquello, pero cuando miró a su amigo y vio su mirada desorbitada, tanto como cuando ambos se habían enfrentado al dragón para destruir la Piedra de Cristal, supo que podría haber algún problema.

—¿Netheriliana? —repitió el drow—. Es un pueblo que desapareció hace tiempo.

—Un pueblo que pronto regresará —le aseguró el hombre oscuro—. Un pueblo que pretende recuperar su antigua gloria y sus antiguas posesiones.

—Bueno, es la mejor noticia que ha oído el mundo de un milenio a esta parte —dijo Jarlaxle con tono sarcástico, a lo cual el hombre oscuro respondió con una carcajada.

—Me han enviado a recuperar la espada —explicó—. Podría haberos matado sin vacilar, sin hacer preguntas, pero se me ocurrió que dos compañeros como vosotros podríais ser aliados muy valiosos para los sh…, para mi pueblo, y nosotros para vosotros.

—¿Cómo de valiosos? —preguntó Jarlaxle, obviamente intrigado.

—Y si me alío con vosotros, ¿podré conservar la espada?

—No —respondió el hombre oscuro.

—Entonces, no —replicó Entreri a su vez.

—No nos precipitemos —dijo el drow, siempre amigo de componendas.

—A mí me parece muy sencillo —dijo Entreri.

—Entonces, también a mí —dijo el hombre oscuro—. ¿Lo quieres por las malas?

Cuando acabó, se hizo a un lado, y la jauría entró en la habitación, aullando y mostrando sus dientes blancos en marcado contraste con su negrura.

Entreri se puso en cuclillas, aprestándose a dar un salto lateral, pero Jarlaxle tomó el dominio de la situación, desplegando ante los perros el mismo agujero portátil que había usado para colarse en la habitación.

Los aullidos se transformaron en gañidos y las bestias desaparecieron a través del suelo, cayendo en la habitación de abajo. Jarlaxle se inclinó y recogió el agujero, cerrando el suelo por encima de ellos.

—Tengo que hacerme con uno como ése —comentó Entreri.

—Si lo haces, no saltes dentro del mío con él —dijo Jarlaxle.

Entreri se lo quedó mirando con expresión intrigada.

—Brecha… astral… No quieras saberlo —le aseguró Jarlaxle.

—Bueno, y eso, ¿dónde nos deja? —preguntó el asesino al hombre oscuro.

—¡Te deja ante un enemigo al que no entiendes! —replicó el otro.

Con una carcajada se hizo a un lado y desapareció rápidamente, replegándose tan por completo en las sombras que Entreri pensó que era una ilusión óptica. Sin embargo, el asesino se las ingenió para chasquear los dedos, y supo que su diminuto proyectil había dado en el blanco cuando oyó una especie de gorjeo del hombre.

—¿Prefieres las sombras, drow? —preguntó el hombre oscuro, y no bien hubo terminado de decirlo, la negrura se adueñó de la habitación.

—¡Claro que sí! —respondió Jarlaxle, y volvió a tocar el silbato: un silbido corto, uno largo y otro corto.

Entreri oyó que la puerta se cerraba de un portazo.

Todo sucedía con pasmosa rapidez, y dejándose llevar por su instinto, el asesino sacó su espada y su enjoyada daga, y buscando protección, puso la espalda contra la cama. Volvió a inclinar el sombrero, aunque comprendía que ésa era una oscuridad mágica, impenetrable incluso para los que tenían la capacidad de ver en la oscuridad. No obstante, fue una suerte que lo hiciera porque justo después de que el frío rodeara su cuerpo, sintió el súbito calor intenso de la bola de fuego llenando la habitación.

En un instante, se encontró debajo de la cama, y luego salió por el otro lado, mientras el colchón en llamas se venía abajo.

—¡Conjurador! —gritó.

—¿En serio? —fue la sarcástica respuesta de Jarlaxle.

—En serio —gritó el hombre oscuro—. ¡Y no me asustan vuestras leves picaduras!

—¿De veras? —le preguntó Entreri, y mientras hablaba no dejaba de moverse, procurando no presentar al hombre oscuro un objetivo claro—. ¿Ni siquiera desde tu propia vent…?

Su última palabra quedó incompleta ya que un silencio absoluto se apoderó de la habitación. Un silencio profundo, mágico, que acalló incluso los aullidos de los perros de abajo. Entreri se dio cuenta de que era obra de Jarlaxle, la proverbial acción preliminar del drow contra peligrosos usuarios de magia. Privado de la capacidad de usar componentes verbales, el repertorio de un mago quedaba seriamente limitado.

Pero ahora Entreri tenía que preocuparse de sí mismo, ya que la espada mágica empezó un repentino ataque contra sus sensibilidades, obligándolo a volver la hoja contra él y a cobrarse su propia vida. Ya había librado antes esa lucha de voluntades con su obstinada arma, pero estando cerca un supuesto representante de sus creadores, la espada parecía aún más airada.

Sin embargo, el asesino llevaba puesto el guantelete que minimizaba el efecto que

la espada podía tener contra él, y en cierto modo, era capaz de llevar la voz cantante. Aunque también tenía que llevar la cuenta del punto de la habitación en que se encontraba. Tenía una buena oportunidad gracias a sus acciones y palabras anteriores, lo sabía, y perderla sólo haría que la situación se tornara aún más peligrosa.

Se alineó tomando como punto de referencia el calor que despedía la cama y se colocó en la dirección que suponía perfectamente perpendicular a la ventana. Después, dio tres pasos decididos a través de la habitación y finalmente envainó la tozuda espada mientras caminaba.

Descargó una puñalada rápida y certera en la espalda del hombre oscuro, hundiendo hasta la empuñadura su enjoyada daga vampírica robavidas.

Notó que una extraña sensación lo embargaba mientras la espada extraía la fuerza vital del hombre moribundo, presa del vértigo y la desorientación. Retrocedió y se dejó caer en silencio al suelo, donde se quedó largo rato.

Poco después, oyó otra vez ladrar a los perros en el piso de abajo.

—Se acabó —anunció, temiendo que Jarlaxle volviera a imponer el silencio en la habitación.

Un momento más tarde, también se disipó la oscuridad. Desde el suelo, donde se encontraba, Entreri miró hacia arriba y vio a su compañero elfo descansando cómodamente en el techo, con las manos debajo de la cabeza. Entreri también notó que las marcas en las paredes y en el techo acababan en una burbuja que rodeaba al drow, como si hubiera activado un escudo al que no pudiese afectar aquella magia, o al menos la bola de fuego.

El asesino no se sorprendió.

—Bien hecho —lo felicitó Jarlaxle, flotando suavemente hasta el suelo mientras Entreri se ponía de pie y se sacudía la ropa—. Sin ver ni oír, ¿cómo has sabido dónde estaba?

Entreri miró al hombre muerto. Había sacado el cajón superior de la cómoda y lo había volcado en el suelo, diseminando el contenido a su alrededor.

—Le he dicho que le había dado con la aguja que había en la ventana —explicó el asesino—. He supuesto que una de esas botellas contenía el antídoto. Quería valerse de la oscuridad y el silencio para ocuparse de ese pequeño detalle.

—¡Bien hecho! —repitió Jarlaxle—. Sabía que había un motivo para tenerte conmigo.

Entreri negó con la cabeza.

—No estaba mintiendo sobre la espada —dijo—. Tenía afinidad con él. He tenido la certeza porque incluso ha tratado de volverse contra mí.

—Una espada netheriliana… —dijo Jarlaxle entre dientes. Miró a Entreri un momento con la mirada desorbitada, pero en seguida se extendió por su rostro una sonrisa—. Dime, ¿cómo sientes la espada ahora mismo?

Entreri se encogió de hombros y con cuidado desenvainó el arma. Se sintió muy próximo a ella, más cercano que nunca. Miró a Jarlaxle con expresión intrigada.

—Puede ser que ahora te vea más semejante a quienes la crearon. —Al ver que Entreri lo miraba todavía más confundido, añadió, mirando al enemigo caído—: No era un hombre corriente.

—Eso me ha parecido.

—Era una criatura infundida con la materia de la sombra.

Entreri se lo quedó mirando sin entender nada.

—Y lo has matado con tu daga vampírica, ¿no?

Entreri se encogió otra vez de hombros. Empezaba a preocuparse, pero Jarlaxle se rió y sacó un pequeño espejo. Al mirarse en él, Entreri notó, a pesar de la falta de luz, que su piel, normalmente bronceada, había adquirido una especie de palidez grisácea, nada demasiado notable.

—Has sido infundido con un poco de esa esencia —dijo el drow.

—Y ¿eso qué significa? —inquirió el asesino, alarmado.

—Eso significa que te has convertido en alguien aún mejor en tu oficio, amigo mío —dijo Jarlaxle, riendo—. El tiempo dirá hasta qué punto.

Entreri supuso que tendría que conformarse con eso, porque al parecer no saldría nada más de labios de su críptico amigo. Se inclinó y recogió el ídolo despreciado. Esa vez permaneció callado.

—Deberíamos ir a exigir al posadero nuestro dinero —dijo.

—¿Y?

—Y matar al imbécil por tendernos una trampa.

—Puede ser que eso no les parezca bien a las autoridades de Heliogabalus —opinó Jarlaxle.

La respuesta de Entreri fue tan típica de él que Jarlaxle sólo tuvo que mover los labios al mismo tiempo sin emitir ningún sonido:

—Entonces, no se lo diremos a nadie.

SIN MECHA EN LA OSCURIDAD

Publicado por primera vez en
Realms of the Dragons, *Wizards of the Coast, 2004*

Si «Esa curiosa espada» servía como adelanto de la línea argumental de Entreri Jarlaxle y para incorporarlos a futuros acontecimientos de más envergadura en *Reinos Olvidados*, «Sin mecha en la oscuridad» tenía mucho más que ver con la relación personal entre los dos. ¡He de decir que pocas veces me he divertido tanto escribiendo como en esta historia en particular!

El cuento funciona en muchos niveles gracias a los antagonistas, las hermanas dragón Tazmikella e Ilnezhara. En parte, es un tributo a los poetas románticos y a su apreciación de la llamada «chica montañesa solitaria». Siguiendo el hilo hasta Wordsworth, Shelley y los demás, casi toda la literatura se centraba en la gente *importante*, y por lo tanto, la explicación que da Tazmikella de la falta de reconocimiento de su hermana hacia los *campesinos* es sincera. Así pues, las hermanas dragón son, en cierto modo, un reflejo de Entreri y Jarlaxle: el uno exótico y amigo de correr riesgos emocionales, el otro mucho más mundano y con los pies en la tierra y, tal vez, más limitado.

Éste es el nudo de la narración, y de la flauta de Idalia, que llegaría a desempeñar un papel importante a medida que fui desarrollando la historia de Artemis Entreri. Jarlaxle está ensanchando los horizontes de Entreri, tanto al mostrarle nuevas partes de los Reinos como al ayudarle a encontrar fuentes de inspiración en su nueva vida. Ya sea cuando lo propone como rey de Vaasa en *La promesa del rey brujo*, o cuando da a entender una relación sexual nada menos que con un dragón, Jarlaxle está decidido a vivir la vida a tope y a arrastrar a Entreri consigo, por más que éste se debata y grite (o refunfuñe y prometa vengarse) a lo largo de todo el camino. En un momento, Entreri se lamenta de que Jarlaxle esté exponiéndolo constantemente a los dragones, que no son más que la metáfora del mundo que Jarlaxle lo ha invitado a descubrir.

Todo esto nos lleva a los comentarios de Drizzt en un ensayo de *El siervo de la Piedra*, cuando habla de esta extraña pareja formada por Entreri y Jarlaxle. Drizzt entiende el efecto que Jarlaxle podría tener en el hombre, aunque no cabe duda de que no está seguro del resultado cuando dice: «Puede ser que con la ayuda de Jarlaxle, Artemis Entreri encuentre la salida a su actual existencia vacía. O puede que Jarlaxle en un momento dado lo mate. Ya sea lo uno o lo otro, pienso que el mundo será un lugar mejor».

No deja de sorprenderme la forma en que encajan las piezas de estos relatos de distintas décadas. Me sorprende porque tengo la sensación de estar recorriendo el camino junto a estos personajes en lugar de montar el paisaje siguiente para que ellos lo atraviesen. Sin embargo, todo tiene una continuidad lógica, y cada relato se apoya

en el anterior, y en cierto modo, estos personajes, tanto los compañeros del Salón como el dúo de *villanos* aquí retratados, siguen teniendo coherencia, los caminos que recorren tienen su lógica, pero no dejan de sorprenderme. Para mí son reales, aunque todavía no he determinado si eso es un símbolo de la magia de la escritura o una señal de mi propia locura. Sea lo que sea, es muy divertido.

Como nota al margen: Una de las ideas cuando accedí a escribir estos cuentos era que formarían parte de sus antologías respectivas y después figurarían al comienzo de la siguiente novela donde aparecieran los personajes. Yo no quería escribir simplemente relatos colaterales que no influyeran en absoluto en la trayectoria de estos dos personajes. Por motivos ajenos a mi voluntad, esto no sucedió, y no dejo de lamentarlo. Porque cuando vuelvo atrás y los releo, en especial éste y «Esa curiosa espada», tengo la sensación de que los acontecimientos de la trilogía de *Los mercenarios* quedan mucho más enfocados.

Durante largo tiempo y pasando junto a multitud de escaparates y tenderetes, no lo podían ver porque él no quería que lo vieran. Para Artemis Entreri, tras tantos años de vivir en las sombras, resultaba así de fácil. Avanzaba por el camino de la Muralla, una figura solitaria que examinaba detenidamente el distrito mercantil de la capital damarana de Heliogabalus en una noche tormentosa. Las lluvias torrenciales hacían correr pequeños ríos por los laterales de la calle empedrada que debía su nombre a la proximidad de la imponente muralla exterior de Heliogabalus.

El resplandor de un relámpago descubrió a la figura parada frente a una de las dos tiendas de antigüedades que había en la esquina de la calle conocida como Ronda de la Muralla. Estaba envuelta en una capa negra escurridiza y brillante por el agua. Los pliegues de la capa cubrían bien sus hombros contra las inclemencias del tiempo, pero en el lado derecho estaban lo suficientemente retirados como para que se viera la empuñadura enjoyada de su inconfundible daga. Se cubría la cabeza con un sombrero de copa plana con un ala estrecha y redonda, muy poco común en una tierra de simples capuchas y chales. Sin embargo, ese sombrero palidecía en comparación con el que llevaba la esbelta figura que se deslizó por su lado en el siguiente relámpago, un gran ejemplar flexible, de ala ancha, con un lado levantado y rematado por una gigantesca pluma.

—Tal como pensábamos —le susurró la figura al pasar, sin que ninguno de ellos hiciera el menor movimiento que pudiera indicar al observador más avisado que estaban conversando—. Tercero a la derecha.

La esbelta figura siguió su camino, produciendo con sus botas un sonoro repiqueteo sobre las piedras húmedas.

Un momento después, Entreri se desplazó hasta el portal de la tienda de antigüedades Bolsa de Plata de Tazmikella, y después de echar una mirada a su alrededor, entró sin hacerse notar.

Una pareja joven, sentada tras una mesa, se reía de sus propias tonterías y casi no reparó en él. Al otro lado, un hombre de mediana edad jugueteaba con algunas estatuillas; les sacaba el polvo y decía algo entre dientes mientras volvía a colocarlas en los estantes. Era regordete, con la cara tan redonda como la tripa, de tamaño considerable, y tenía las mejillas rojas como una manzana y los labios brillantes. Aunque sus ojos eran grandes, daba la impresión de que bizqueaba constantemente.

—Bueno, está bien —le dijo a Entreri—. Si has entrado para protegerte de la lluvia es que eres un tipo listo, sin duda. Echa una mirada por ahí; puede ser que incluso pienses en comprar algo. ¡Claro que ésa es una idea poco frecuente en esta ciudad! Sí, sí, ¿por qué comprar algo cuando uno puede entrar en la tienda y comérselo todo con los ojos?

Entreri se lo quedó mirando, pero no respondió, ni de palabra ni con un gesto.

—Bien, como quieras —prosiguió el hombre—. Sólo ten cuidado de no mojar las

alfombras nuevas. Al fin y al cabo, a alguien se le podría ocurrir comprarlas.

Casi sin volver a prestar atención al hombrecillo, Entreri se desplazó hacia la derecha, respondiendo a las instrucciones recibidas, hasta el tercer candelabro colocado en el escaparate. Su base tenía la forma de un sapo agazapado. «Una pieza nada atractiva», pensó Entreri, aunque pocas veces se tomaba tiempo para considerar la belleza de algo. Cogió primero el cuarto candelabro, fingió examinarlo rápidamente; después, lo dejó y cogió el segundo, y luego, el tercero. El asesino pasó uno de sus sensibles dedos por la parte inferior de la base y casi de inmediato notó el cambio de textura, de la plata a la cera.

El destello de un relámpago en el exterior le hizo volver a pensar en la taberna y en la servilleta que una moza del servicio había dejado sobre la mesa. Recordó el verso escrito sobre aquel trapo viejo y sucio.

—Sin mecha en la oscuridad —susurró.

—¿Cómo? —preguntó el hombrecillo.

—Decía que me gusta el tacto de esta pieza —mintió Entreri—. La tormenta ha estropeado mis velas. Sólo he venido a reponerlas, pero me encuentro con este candelabro de lo más interesante.

—¿Quieres comprarlo? —preguntó el comerciante, cuyo tono revelaba que cerrar una venta no era cosa de todos los días.

—¿Cincuenta piezas de plata? —preguntó Entreri.

El hombrecillo lo miró con aire burlón.

—Al peso ya valdría el doble si lo fundiéramos.

—¿Es de plata pura? —preguntó Entreri, fingiendo sorpresa, ya que por supuesto sabía lo que era y ya había calculado que su valor no iba más allá de unos cobres.

—Sólo lo mejor —dijo el hombrecillo redondo, acercándose a saltitos—. Cincuenta piezas de oro se aproximaría más al precio que cincuenta de plata.

Entreri se dispuso a volver a colocar el candelabro en su sitio, pero se detuvo antes de dejarlo sobre el alféizar de la ventana. Durante un momento se quedó con él en la mano.

—Ofrezco treinta piezas de oro —dijo—. Un buen precio.

—¿Bueno? —dijo el tendero—. ¡Vaya! ¡A nosotros ya nos costó cuarenta!

—Cuarenta, entonces.

—Cuarenta y dos —insistió el otro.

Con un encogimiento de hombros, Entreri sacó una bolsa de su cinto. Estuvo un momento pasándola de una mano a otra, y por fin la abrió y dejó caer unas cuantas monedas. Otro movimiento para sopesarlas y se las pasó al hombrecillo.

—Cuarenta y dos —confirmó—. Puede ser que incluso cuarenta y tres.

Tras poner el oro sobrante en otro bolsillo, el asesino recogió el candelabro y se dirigió hacia la puerta.

—Espera —dijo el comerciante—. ¿No hay nada más que pueda ofrecerte? Quiero decir que ni siquiera has comprado una vela, y la noche está oscura. ¿No has

venido a por velas? ¡Qué bien recorta las sombras ese candelabro cuando se colocan las velas adecuadas!

Las risitas provenientes de otra mesa hicieron que el hombrecillo cayera en la cuenta de que estaba hablando solo, puesto que Entreri ya se había marchado.

En el exterior, otro relámpago iluminó la calle con tanta intensidad y durante tanto tiempo que Entreri pudo leer el cartel de la tienda de antigüedades de enfrente: «Monedas de Oro de Ilnezhara».

Tras echar una mirada a uno y otro lado, Entreri se alejó, sin que sus botas hicieran el menor ruido sobre el empedrado húmedo. Tenía un largo camino por delante, hasta el sector sur de la ciudad, pero se movía rápidamente ya que no había muchos viandantes que le estorbasen. Llegó poco después al anodino edificio y, fiel a su costumbre de tantos años, miró en derredor antes de dirigirse por la escalera trasera a la segunda planta y a la puerta de su apartamento. Otra mirada antes de entrar le bastó para confirmar que estaba solo.

La habitación estaba caliente y resultaba acogedora, con un fuego ardiendo en la chimenea y velas encendidas en los muchos brazos de los decorados candelabros que parecía haber por todas partes. Entreri se despojó de la capa y la colgó en el perchero que había al lado de la puerta, donde ya había puesta a secar otra capa de viaje de igual calidad. A continuación, se sacó el sombrero, que fue a hacer compañía a su compañero considerablemente más grande.

El asesino se secó con un brazo el agua que le quedaba en la cara mientras con la otra mano se quitaba el cinto. Sin embargo, se detuvo, desenfundó su enjoyada daga y la lanzó dando vueltas hasta el otro extremo de la habitación. Pasó por encima de su pequeña cama y se fue a clavar en una silueta que había pintado sobre la pared y que representaba a una figura menuda con un sombrero ridículamente grande. Como de costumbre, la daga dio en el blanco, apenas unos centímetros por encima de la cama y justo en la zona de la entrepierna de la silueta.

—¡Ay!, debería decir —exclamó Jarlaxle.

—Por lo menos —respondió Entreri.

Cuando miró a su compañero, Entreri casi se cayó de espaldas. Estaba asombrado porque Jarlaxle tenía el parche sobre la frente, y eso le dejaba a Entreri ver sus dos ojos al mismo tiempo por primera vez.

—Me resulta bastante inquietante —dijo el drow— que quieras algo de esa región que sobresale por encima de tu cama.

—Si me despertara bajo amenaza y echara mano a mi daga, y hubiera algo más que eso colgando encima de mi cama, puedes estar seguro de que lo arrancaría.

—¡Ay! otra vez, supongo.

—Por lo menos.

Jarlaxle se rió de él.

—¿A qué se debe el mal humor, amigo mío? —preguntó.

—Un rasgo de personalidad.

—Es evidente que hemos descifrado el acertijo correctamente —dijo Jarlaxle, señalando el candelabro que sostenía Entreri—. «Sin mecha en la oscuridad», realmente.

Entreri dio unos pasos hacia él, pero se detuvo y colocó el candelabro sobre la mesa.

—Y pensar que durante todo este tiempo he creído que eso se refería a tu virilidad —dijo Entreri al pasar por su lado y dejarse caer sobre la cama.

—La moza dejó la servilleta en la mesa a la misma distancia de ti que de mí —le recordó Jarlaxle. Sacó la sucia servilleta de un bolsillo y la sostuvo en el aire para que Entreri pudiera verla—. «Más hábil en la práctica, con mayor ganga dio —leyó—. Ojo avizor, el premio a la vista en Ronda de la Muralla vio. Para las cosas bellas sin uso real, el arte verdadero encuentra utilidad. Para los que saben, la iluminación se produce sin mecha en la oscuridad».

Terminando con una sonrisa maliciosa, el mercenario drow invirtió el candelabro y hurgó en la cera de la base, en el trasero del sapo agazapado.

—Por supuesto, la segunda línea es clave —dijo mientras sacaba el tapón—. La plata es más práctica que el oro, y eso decidió nuestra búsqueda de la tienda.

La sonrisa de Jarlaxle se hizo más ancha cuando introdujo su delicado meñique en la cavidad y presionó con la uña contra el lado para sacar un delgado pergamino enrollado al mismo tiempo que retiraba el dedo.

—Nuestra elección, correcta.

El mercenario drow se inclinó sobre la mesa y desplegó el pergamino ante sí.

—Interesante —dijo, y al ver que no obtenía respuesta de su compañero de cuarto lo repitió, una y otra vez.

Después de muchos desalentadores minutos, Jarlaxle lo intentó una vez más, y casi dio un salto en su silla cuando le llegó la respuesta de Entreri, que estaba de pie detrás de él.

—Es un mapa.

—¿Un mapa? —preguntó el drow—. Una serie de puntos, un círculo, una sola línea y una gota de sangre. ¿Cómo puede ser un mapa?

—Los puntos son edificios…, lugares. Todos los edificios que han tenido algo que ver con este acertijo en el que nos hemos movido —explicó Entreri, que se inclinó hacia delante, señalando cada uno de ellos a medida que los iba nombrando —. La taberna, nuestro apartamento…

Hizo una pausa y miró a su alrededor, nada complacido al enterarse de que fuera quien fuese el que estaba detrás de todo esto sabía dónde vivían.

—Y la Ronda de la Muralla —dijo Jarlaxle, cogiéndole el truco y señalando el círculo—. Bolsa de Plata y Monedas de Oro. Es cierto, la proporción de la distancia parece bastante precisa. —Las midió con los dedos mientras hablaba, confirmando su suposición—. Pero todo esto ya lo conocíamos.

—Salvo por eso —dijo Entreri, señalando la única marca que había en el otro

extremo del largo pergamino, una gota de sangre muy alejada de los demás indicadores.

—¿Sangre? —preguntó el elfo oscuro.

—Un destino.

A la mañana siguiente y bajo una fina llovizna, la pareja encontró el punto de sangre: una cabaña sin ningún elemento distintivo situada en la ladera de una colina rocosa extramuros de Heliogabalus, muy alejada de la muralla. La ciudad no era visible desde la cabaña, por cuanto se encontraba en la ladera que daba al otro lado. Tampoco había ningún camino cerca.

Entreri contempló el lugar con desconfianza, pasando revista a los alrededores por si había señales de una emboscada; pero no se evidenciaba ninguna amenaza. El techo no era alto. La parte trasera de la casa, apoyada sobre la colina, no sobresalía más de metro y medio del terreno pedregoso, y no había árboles lo bastante cerca como para que ofrecieran a algún arquero la posibilidad de hacer un buen disparo.

Tan absorto estaba el cauto asesino explorando los alrededores que en cierto modo lo cogió por sorpresa la voz de una mujer que se dirigía a ellos desde el pequeño porche de la casa.

—Listos y rápidos —dijo—. Realmente mejor de lo que esperaba.

Los compañeros se apartaron un paso el uno del otro para evaluar a la mujer desde dos ángulos diferentes. No carecía de atractivo, aunque no podía decirse que fuera hermosa. Tenía una cara bastante poco agraciada y no iba adornada con ninguno de los afeites, polvos y colores que tan de moda estaban en Damara entre las mujeres de la corte. Además, la cara resultaba un poco corta, o tal vez daba esa impresión, porque los hombros eran demasiado anchos para el resto de la estructura corporal. Parecía un poco mayor que Entreri, quizá estaba próxima a los cincuenta años, si no los había pasado ya. El pelo fino, largo hasta los hombros, era una mezcla de gris y rubio pajizo, aunque sin duda debía de haber perdido brillo con el paso de los años.

Llevaba un vestido modesto, azul pastel y de corte sencillo. Sus zapatos eran abiertos, muy poco prácticos para el terreno cenagoso y duro que mediaba entre la cabaña y la ciudad. Entreri reparó en que eran zapatos más propios para el interior de la ciudad, nada que ver con lo que podía llevar una eremita convencida tan lejos de las calles urbanas.

—Mis saludos, *lady* Tazmikella —dijo el drow con una elaborada y profunda reverencia, que acompañó con una graciosa floritura de su sombrero.

Sorprendido por el saludo, Entreri miró a la mujer y no le pasó desapercibida la cara de disgusto que puso.

—¿Siempre hacéis suposiciones tan presuntuosas? —preguntó la dama, y Entreri

no sabía si estaba molesta porque la suposición era correcta o porque le hubieran puesto esa etiqueta.

—Razonamiento deductivo —explicó el drow.

La mujer no parecía demasiado impresionada, ni convencida.

—Por lo visto, he despertado vuestro interés —dijo—. Entrad, pues.

Se volvió y entró en la cabaña. Los dos amigos se miraron y, tras hacer sendos gestos de preocupada perplejidad, avanzaron uno al lado del otro. Las botas encantadas de Jarlaxle repiqueteaban sonoramente sobre la tierra blanda, y los pasos bien entrenados de Entreri no hacían el menor ruido, ni siquiera sobre la madera dura de los escalones del porche.

En el interior descubrieron que la fachada de la cabaña resultaba totalmente engañosa, porque la habitación era espaciosa —la verdad, parecía que demasiado— y estaba adornada con fabulosos tapices y alfombras. La mayoría presentaban escenas de la placentera vida de Damara: un pastor con su rebaño sobre una ladera soleada, una mujer cantando mientras lavaba ropa en un riachuelo, un grupo de niños jugando a las justas con largos palos y gallardetes de conocidos héroes… Candelabros y platos macizos cubrían la mesa. Había lavamanos vacíos contra las paredes, llenos de plantas y flores, y distribuidos con gusto y prolijidad. Por encima de la mesa central, había una lámpara, una pieza sencilla pero hermosa de varios brazos que habría resultado más adecuada en una de las mansiones de la gran ciudad, aunque no en sus habitaciones más formales.

Echando una mirada a la decoración, al decidido tono plateado, Entreri se dio cuenta de que la suposición de Jarlaxle había sido correcta.

—Sentaos, por favor —dijo la mujer.

Les señaló las sencillas pero elegantes sillas de madera tallada que rodeaban la mesa del centro. «Seguro que no son muebles baratos», observó Enntreri, notando el peso de la silla y pasando los dedos por los profundos surcos de esmerada factura.

—Os habéis movido con rapidez y, por lo tanto, merecéis igual esfuerzo por mi parte —dijo ella.

—Has oído hablar de nosotros y quieres contratarnos —intervino Jarlaxle.

—Por supuesto.

—No pareces alguien ansioso de hacer matar a otro.

Entreri se dio cuenta de que la mujer había palidecido ante la sugerencia del drow. Ése era el papel que le correspondía cada vez que se reunían con un posible cliente; Jarlaxle siempre planteaba lo mismo. Al elfo oscuro le gustaba iniciar ese tipo de entrevistas de una manera directa.

—Me dijeron que vosotros erais especialistas en… adquisiciones.

—Parece ser que tú también te desenvuelves bien en ese terreno, *lady* Taz…

Jarlaxle dejó el tratamiento en suspenso esperando alguna señal.

—Tazmikella —confirmó ella—, y sí, es cierto, y gracias por observarlo. Sin embargo, también habréis notado que no estoy sola en mi cometido en la hermosa

ciudad de Heliogabalus.

—Monedas de Oro de Ilnezhara —dijo Entreri.

—Es un nombre que no puedo pronunciar sin la maldición correspondiente —admitió la mujer—. Mi rival, antiguamente mi amiga. Y desgraciadamente ha vuelto a hacer lo mismo.

—¿Lo mismo? —preguntaron los dos al unísono.

—Adquirir una pieza de la que no es digna —dijo Tazmikella, y al ver la expresión inquisitiva en la cara de los otros, se recostó en la silla y alzó las manos para rechazar cualquier pregunta—. Permitidme que os explique.

La mujer cerró los ojos y guardó silencio un buen rato.

—Hace no mucho tiempo —empezó vacilante, como si no estuviera muy segura de que fueran a entender lo que quería decir—, tropecé con una mujer que estaba sentada en una roca en medio de un campo. Ella no me vio porque estaba enfrascada en sus recuerdos. Al menos, eso me pareció. Estaba cantando con los ojos cerrados. Por las pocas palabras que pude descifrar, pensaba en alguien a quien había perdido no hacía mucho. Jamás había oído tanta pasión y tanto dolor en una voz, como si las notas brotaran directamente de su corazón y de su alma. Me conmovió con la belleza de su arte y de su canción. Para mí era simplemente una cuestión de reconocimiento, pero mi colega…

—Ilnezhara —conjeturó Jarlaxle, y Tazmikella asintió.

—Ilnezhara jamás habría entendido la belleza de la canción de esa mujer. Habría hablado de la forma en que las palabras forzaban la rima, de la falta de una técnica apropiada y de los gorgoritos ocasionales de aquella voz sin educar. Precisamente eran esos gorgoritos los que me tocaron el corazón.

—Porque eran sinceros —dijo Jarlaxle.

—Y por lo tanto, prácticos —añadió Entreri, volviendo al verso que los había traído hasta allí.

—Puede ser que el canto no fuera lo bastante bello para Ilnezhara —dijo Jarlaxle, insistiendo en su idea—, pero la belleza de la perfección habría perjudicado la sinceridad de la emoción.

—¡Eso es! —dijo Tazmikella—. ¡Oh, es una batalla que hemos librado durante mucho tiempo! Sobre todo, sobre cualquier cosa, al parecer. Sobre pintura y escultura, sobre tapices, canciones e historias. He oído a bardos, los he visto ganarse a un salón entero con historias de osadas aventuras, arrebatando a cuantos los escuchaban. Y tenía que aguantar que Ilnezhara, que una vez fue mi socia, me dijera que la estructura del cuento estaba equivocada porque no se ajustaba a una fórmula fijada por los estudiosos que nada tenían que ver con la gente reunida en la taberna.

»Nos enfrentamos recientemente en una subasta, o pensábamos hacerlo, pero yo no tenía interés en la pintura que se presentaba. No era más que una sucesión de líneas que no suscitaban en mí más que simple curiosidad, la curiosidad de saber cómo podía proclamarse aquello arte, ¿sabéis?

—¿Tu socia lo veía de una manera diferente? —inquirió el drow.

—Quizá no al principio, pero cuando el artista explicó el significado interior, los ojos de Ilnezhara se iluminaron. ¿Qué más daba que ese significado en modo alguno pudiera desprenderse de la visión de la propia obra? Eso no importaba. La pieza seguía la forma prescrita, de ahí que las conclusiones del artista parecieran evidentes en sí mismas después de haber sido cumplidamente explicadas. Con personas como ella, las cosas son así, ¿sabéis? Existen dentro de la esfera de todo lo que es cultura no para apreciar los gorgoritos en la canción de una mujer herida, sino para estratificar todo lo que los rodea, para estrechar los límites de lo que merece la aprobación y desechar todo lo que es accesible para el común de la gente.

—Hace que ellos mismos se sientan mejor —le explicó Jarlaxle a Entreri al darse cuenta de que éste estaba o aburrido o perdido.

—Entonces, ¿lo que quieres es que robemos ese cuadro que no quisiste al principio? —preguntó Entreri.

Tazmikella hizo un gesto desdeñoso al oír eso.

—¡De ninguna manera! Lo puedes cortar con tu hermosa espada, por lo que a mí me importa. No, hay otra pieza, una con la que dio Ilnezhara por pura casualidad y que jamás intentará siquiera apreciar. ¡No, la conserva sólo porque sabe lo mucho que yo la aprecio!

Los mercenarios se miraron.

—Una flauta —dijo Tazmikella—, una flauta tallada en una sola pieza de madera gris, seca, de un naufragio. La hizo hace tiempo un monje errante: Idalia de la Rosa Amarilla era su nombre. Cogió esa pieza de madera fea, abandonada, y la trabajó con un cuidado irreprochable, día tras día. Se convirtió en el centro mismo de su existencia. A punto estuvo de morir de hambre mientras trataba de completar su maravillosa flauta. Y realmente, la terminó. ¡Ah!, y de ella brota la música más hermosa, notas tan cristalinas como el viento al pasar por un barranco de piedra virgen.

—Y ¿tu socia la obtuvo de este monje?

—Idalia murió hace siglos —explicó Tazmikella—, y la flauta se creía perdida hasta que ella la encontró.

—Y ¿no podrías comprársela? —preguntó el drow.

—No está a la venta.

—Pero has dicho que ella no la aprecia.

Otra vez hizo la mujer un gesto desdeñoso.

—La tiene arrumbada y no le hace ningún caso. Para ella su valor reside en la pena que sabe que paso yo por no tenerla.

Los dos mercenarios volvieron a mirarse.

—Y no sólo por no tenerla —prosiguió Tazmikella, un poco alterada al parecer—. Ella sabe el dolor que yo y otros de mi sensibilidad sentimos por el hecho de que ningún soplo atraviese la obra de Idalia. ¿Lo veis? Se está regocijando por su

capacidad para sustraer la auténtica belleza al común de la gente.

—Yo no… —empezó a decir Entreri, pero Jarlaxle lo interrumpió.

—Es una burla —dijo el drow—. Algo que quieres que corrijamos.

Tazmikella se apartó de la mesa y se dirigió hacia un cajón que había en uno de los lavamanos secos, de donde volvió un momento después sosteniendo un pequeño pergamino.

—Ilnezhara tiene pensado hacer una exposición en su tienda —explicó, alargándole la noticia a Jarlaxle.

—La flauta no está allí —aventuró Entreri en voz alta.

—Está en su residencia personal, una torre singular al nordeste de la ciudad.

—¿O sea que mientras Ilnezhara está en su exposición, quieres que nosotros hagamos una visita a su casa? —preguntó Jarlaxle.

—O que tú, tú solo vayas a la exposición —explicó Tazmikella, señalando al drow—. Ilnezhara encontrará muy interesante a alguien de tu… belleza. No te será difícil conseguir una invitación a su casa.

Jarlaxle le dirigió una mirada escéptica.

—Es más fácil que irrumpir en la torre —explicó Tazmikella—. Ella es una mujer de muchos recursos, lo bastante rica, como yo, para comprar las obras de mayor calidad, para contratar a los guardias más capaces y para crear montajes letales.

—La cosa promete —observó Entreri, pero aunque hablaba con sarcasmo, sus ojos brillaban ante la perspectiva del reto.

—Conseguidme esa flauta —dijo Tazmikella, volviéndose a mirar directamente a Entreri—, y os recompensaré con más de lo que podríais soñar. ¿Tal vez cien bolsas de plata?

—¿Y si prefiero oro?

En cuanto las palabras salieron de su boca y vio la cara de Tazmikella tirante, con una expresión feroz, el asesino pensó que tal vez había cruzado la línea. Ofreció una rápida disculpa llevando la mano al ala de su sombrero y después miró a Jarlaxle y asintió a modo de aceptación.

Artemis Entreri nunca había sido capaz de resistirse a un desafío. El plan era que él esperara oculto fuera de la torre de piedra a que llegara Jarlaxle con Ilnezhara, si el mercenario drow conseguía que lo invitara a ir allí, tal como había sugerido Tazmikella.

El frente de la torre de piedra gris de más de diez metros de altura tenía una gran marquesina de piedra lisa soportada por cuatro delicadas columnas blancas, dos de ellas talladas en forma de hombres atléticos y dos que representaban mujeres de bellas formas. La puerta de la torre que quedaba debajo de la marquesina era de madera pesada y en el centro tenía tallada una flor abierta; «una rosa», pensó el

asesino.

Tanto el llamador como la cerradura eran dorados, y Entreri no pudo por menos que notar el profundo contraste entre ese lugar y la modesta casa de Tazmikella.

Entreri sabía que la puerta debía estar cerrada y que probablemente tendría instaladas trampas endemoniadas, tal vez incluso custodias mágicas. Sin embargo, no se veían guardias por ninguna parte, de modo que avanzó bajo la protección de la menguante luz del sol hasta el lateral de la torre, y después fue rodeándola. En un punto, reparó en el alféizar de una ventana estrecha a media altura, y sus dedos instintivamente tantearon los bloques de piedra. Sabía que podía escalar sin dificultad.

Sin embargo, comprobado eso se dirigió a la puerta.

No tardó en encontrar una trampa: una placa de presión delante del picaporte. Siguiendo la línea lógica hasta la columna frontal izquierda, la desarmó con facilidad. Luego, encontró una segunda: una aguja con muelle colocada dentro de los cilindros de la cerradura. Sacó de su bolsa un bloque de madera que había diseñado precisamente para ese tipo de trampa. El centro estaba ahuecado, lo suficiente como para que pudiera deslizar su ganzúa a través de ella con un poco de juego. La introdujo, la movió unas cuantas veces y asintió satisfecho cuando oyó el golpe esperado dentro del bloque de madera. Al retirar el bloque vio el dardo, brillante de veneno. Ilnezhara no se andaba con bromas.

Tampoco Entreri se lo tomó a broma y dedicó los instantes siguientes a examinar seriamente cada centímetro de la puerta, repitiendo una y otra vez el examen. Satisfecho de haber eliminado al menos todas las trampas mecánicas (las mágicas eran más difíciles de detectar), se puso a trabajar en la cerradura.

La puerta se abrió con un chasquido.

Entreri dio un salto atrás, corriendo hacia la columna para recolocar la placa de presión. Actuó con rapidez y saltó al umbral, atravesó la puerta de repente y la cerró tras de sí, con el propósito de volver a echar el cerrojo.

Pero cuando se inclinó con sus ganzúas para recolocar los tambores, la puerta se abrió hacia dentro y lo obligó a saltar hacia un lado.

—¡Oh, por el amor del drow! —maldijo, y siguió rodando de lado mientras las tallas de las columnas se ponían en movimiento esgrimiendo delgadas espadas de piedra.

Con *Garra de Charon*, la mortífera espada de Entreri, en una mano, y la enjoyada daga en la otra, el asesino se aprestó a hacerles frente. Sin hacer mucho caso de aquellas formidables armas, los dos ingenios de piedra más próximos cargaron contra él, codo con codo. *Garra de Charon* salió al encuentro de la carga. Entreri daba estocadas a izquierda y derecha para forzar una abertura. Se puso de lado y corrió hacia delante, entre las espadas de piedra, entre las estatuas, y se las arregló para lanzar un mandoble a una con la espada mientras clavaba la daga en la otra. Las dos alcanzaron su objetivo, y para cualquier mortal habrían tenido resultados fatales, pero

los ingenios no tenían energía vital que pudiera ser absorbida por la daga vampírica ni alma para ser destruida por *Garra de Charon*.

Entreri sabía que no eran los adversarios ideales, y se lamentó de que ya nadie pareciera dispuesto a contratar guardias de carne y hueso.

Sin embargo, no se paró demasiado a pensarlo y pasó a toda prisa entre las dos estatuas masculinas.

Las dos mujeres atacaron a Entreri sin vacilar y con dureza, saltando hacia él y arañando el aire con sus dedos de piedra.

Entreri se tiró al suelo y rodó hacia un lado. Recibió patadas de ambas, pero a cambio les hizo perder el equilibrio y logró que siguieran adelante dando tumbos hasta acabar chocando con sus homólogos masculinos. La pesada colisión provocó que saltaran trozos de piedra y se llenara el aire de polvo. Entreri se puso de pie velozmente y atacó desde atrás, asestando mandobles con su poderosa espada.

Cuando las estatuas se desenredaron y se volvieron contra él todas juntas, Entreri invocó otra de las funciones de *Garra de Charon*: describiendo un amplio arco con la espada hizo surgir un muro negro de cenizas. Detrás de esa barrera, el asesino se desvió hacia un lado para invertir a continuación la marcha y volver al ataque mientras las estatuas que llevaban la delantera chocaban con la barrera opaca.

Otra vez su espada se puso a trabajar ferozmente, dando tajos en la piedra, y otra vez Entreri interpuso una nube de cenizas y salió corriendo.

Aprovechando el respiro temporal, observó que dos de las estatuas estaban tiradas y desmoronadas, y una tercera, una de las mujeres, avanzaba hacia él renqueando sobre una pierna, ya que la otra había quedado en el suelo. A su lado, iba una de las estatuas masculinas, al parecer intacta.

Entreri se lanzó a su encuentro antes de que el hombre pudiera tomar demasiado la delantera respecto de su lisiada compañera. Vio venir la espada de piedra y, envolviéndola hábilmente con la daga, la desvió, y después le dio un tirón hacia atrás mientras él se escabullía, dejando postergado al hombre; se agachó para asestar un tajo transversal con la espada y cercenar la otra pierna de la estatua femenina, que cayó con estruendo. Entonces, aprovechó para erguirse rápidamente, plantar un pie en su cara de piedra e impulsarse para esquivar un poderoso mandoble de la espada del hombre. Un mandoble descendente que partió en dos la cabeza de la mujer.

El asesino tocó el suelo con un giro; había conseguido igualar el número: ahora eran uno contra uno. Deslizó *Garra de Charon* por dentro de la espada de piedra que lo atacaba e impulsó hacia arriba tanto el arma como el brazo que la sostenía. Después, dio un paso adelante y hundió la daga con fuerza en la axila de la estatua, liberado al mismo tiempo la espada en un ángulo que le permitió descargar un buen golpe de través en la cara de la estatua mientras él se desviaba de lado. La estatua se dispuso a perseguirlo, pero Entreri ya había invertido la marcha, moviéndose con un equilibrio perfecto y una velocidad inesperada.

Al pasar atacó de nuevo a la cara del enemigo, pero sólo fue un amago porque

cuando la estatua levantó la espada para bloquear, Entreri se volvió, se metió por debajo del brazo y salió por el otro lado perfectamente equilibrado y colocado para descargar *Garra de Charon* contra la ya deteriorada extremidad que esgrimía la espada.

El brazo cayó al suelo.

La estatua volvió a arremeter contra él con la mano que le quedaba. Las armas de Entreri actuaron con tal velocidad que parecieron desdibujarse y fueron cercenando uno por uno los dedos de la estatua.

En poco tiempo, la mano quedó reducida a un muñón. La estatua embistió con la cabeza, pero ésta cayó al suelo.

—Roca testaruda —dijo Entreri con rabia, y levantando el pie lo apoyó con fuerza contra el torso de la estatua y empujó a aquel trasto inerte hasta hacerlo caer al suelo.

Envainó las armas en un abrir y cerrar de ojos, y se volvió para echar una mirada a la estancia, recreándose en la contemplación de un tesoro tras otro.

—Estoy trabajando para quien no debo —musitó boquiabierto.

Con un encogimiento de hombros se puso a buscar la flauta de Idalia. No tardó mucho en darse cuenta de que las estatuas destruidas empezaban a reconstruirse; que su esencia y sus materiales salían por la puerta abierta y se reincorporaban a las columnas, tal como él había supuesto que harían.

Cuando por fin estuvieron otra vez en su sitio, en la columnata exterior, reparándose por medios mágicos como si nada hubiera pasado, Entreri cerró la puerta y le echó el cerrojo. Cualquiera que se acercase pensaría que todo estaba como antes, o al menos eso esperaba.

En cuanto la pareja atravesó la puerta de la torre y Entreri contempló a gusto a la tristemente célebre Ilnezhara, se preguntó si lo que había entre Tazmikella y ella no era más antipatía que simple rivalidad comercial. Ilnezhara parecía todo lo que no era Tazmikella: tenía una cabellera larga y brillante, de un tono tan suntuoso que Entreri no podría haber dicho con certeza si era rubio rojizo, o castaño rojizo, o de color cobre; sus ojos eran azules y grandes, en realidad enormes, pero no constituían una nota discordante en su hermoso rostro; su nariz era fina y recta, y sus pómulos altos y pronunciados, pero tenía los labios más carnosos y deliciosos que Entreri hubiera visto jamás. Su estatura superaba el metro setenta de Jarlaxle, y movía sus formas esbeltas con tanta gracia como el ágil drow.

—Realmente me resultas entretenido —le dijo al drow, haciendo ondear su espesa mata de pelo.

Entreri sabía que estaba bien escondido, metido en un hueco cubierto por un tapiz y oculto por una estantería que contenía cuencos de muchos colores diferentes. No

había forma de que Ilnezhara pudiera verlo; pero cuando ella removió la cabellera y giró el rostro hacia donde él estaba, sintió sobre sí la intensidad de su mirada.

Ella volvió a su conversación con Jarlaxle, y Entreri se reprendió para sus adentros. ¿Cuándo había cuestionado él sus capacidades? ¿Se había dejado llevar por la belleza de la mujer? Desechó la idea y se concentró en la conversación que se desarrollaba ante él. La pareja estaba sentada en un diván. Ilnezhara se acurrucó junto al atractivo drow y, con un dedo, trazó delicadamente círculos sobre su pecho, porque le había desprendido los dos primeros botones de la hermosa camisa blanca. A pesar de todo, seguía hablando de entretenimiento.

—Es mi costumbre —replicó Jarlaxle—. He recorrido el mundo de la superficie, de taberna en taberna, de palacio en palacio, entreteniendo tanto a campesinos como a reyes. Mis encantos son mi única defensa contra la inevitable impresión que produce mi piel negra.

—¿Con canciones? ¿Quieres cantar para mí, Jarlaxle?

—Canciones, sí, pero mi talento es más musical.

—¿Con instrumentos? Por supuesto tengo una hermosa colección.

Se levantó del diván y se dirigió al fondo de la habitación. Realmente, había allí muchos instrumentos; Entreri lo sabía porque ya había buscado en gran parte de la torre. Varios laúdes y un arpa magnífica, todos ellos de calidad y artesanía exquisitas, adornaban la parte trasera de esta primera planta.

—Tus maravillosos dedos seguramente arrancan deliciosos sonidos a las cuerdas de un laúd —dijo Ilnezhara con tono lascivo, o eso le pareció a Entreri, mientras sacaba uno de una mullida caja para mostrárselo a Jarlaxle.

—En realidad, lo mejor es mi beso —dijo el drow. Entreri trató de reprimir un suspiro de disgusto para que no se oyera—. Mi aliento. Prefiero la flauta por encima de todo.

—¿La flauta? —preguntó Ilnezhara—. Por cierto tengo una de sorprendente timbre, aunque su aspecto no dice nada.

Jarlaxle se inclinó hacia ella. Entreri contuvo la respiración, sin parar mientes siquiera en que todo parecía demasiado fácil.

Ilnezhara siguió hacia el fondo de la habitación.

—¿Te gustaría verla? —preguntó con voz sinuosa—. ¿O preferirías ver dónde la guardo?

La sonrisa de Jarlaxle mudó en expresión confundida.

—¿O tal vez tienes la esperanza de que tu escurridizo amigo ya la haya encontrado y que, cuando yo abra la caja, ya no esté allí? —prosiguió la mujer.

—Señora mía…

—Todavía está aquí. ¿Por qué no se lo preguntas?

Ilnezhara alzó la voz de golpe y trazó un círculo en el aire con la mano. De inmediato, varias estatuillas, entre ellas un par de gárgolas, un lagarto y un oso, empezaron a crecer y a retorcerse.

—¡Basta de ingenios! —gruñó Entreri, saliendo de su escondite.

Jarlaxle saltó del diván, pero Ilnezhara se movió con igual velocidad; se escabulló detrás de un biombo y escapó.

—Bien hecho —le dijo Jarlaxle a Entreri cuando los dos empezaron la persecución.

Entreri pensó en explicar que había superado todas las trampas de la entrada y que no tendría por qué haber sospechado que Ilnezhara estuviera tan preparada, pero guardó silencio sin dar una respuesta adecuada al sarcasmo de su compañero.

Detrás del biombo encontraron un corredor entre las estanterías con obras de arte y estuches de joyas. Por delante de ellos, la silueta de la mujer desapareció detrás de otro delicado biombo pintado, y como estaba muy cerca de la pared curva del fondo, tuvieron la impresión de que ya la tenían e iban a dar con ella antes de que los ingenios estuvieran plenamente animados y los alcanzaran.

—¡No tienes escapatoria! —gritó Jarlaxle, pero no había acabado de decirlo cuando él y Entreri vieron que la pared que había por encima del biombo se abría mediante una puerta secreta.

—¿Eso no lo habías descubierto? —preguntó el drow.

—Sólo he tenido unos minutos —protestó Entreri, y rodeó el biombo por la izquierda mientras el drow lo hacía por la derecha.

Entreri fue el primero en llegar a la puerta y la empujó con el hombro, totalmente convencido de que saldría por la parte trasera de la torre. Sin embargo, al atravesarla sintió que no había nada bajo sus pies. Trató de asirse a la puerta y encontró una anilla de la que quedó cogido, suspendido en el aire mientras se balanceaba. Al volverse y contemplar la escena que tenía ante sí, a punto estuvo de caerse de puro asombro.

Porque no estaba fuera, sino en una enorme estancia iluminada por efectos mágicos. Tenía que ser un espacio extradimensional, pues se extendía más allá de lo que podía abarcar con la vista. Después de haber servido a los mercaderes más ricos de Calimport y de haber trabajado con los pachás más acaudalados, Artemis Entreri no era hombre a quien la acumulación de riquezas pudiera sorprender. Sin embargo, jamás en su vida había imaginado una colección de monedas, joyas y artilugios que pudiera igualarse a ésa. Montones de oro más altos que él aparecían diseminados por el suelo, reluciendo por el reflejo de la luz sobre miles de piedras preciosas. Espadas y armaduras, estatuas e instrumentos, cuencos y mobiliario sorprendente por todos lados. Cada pieza revelaba una exquisita factura y atención al diseño.

Entreri miró hacia atrás y vio a Jarlaxle en el umbral, contemplándolo todo tan asombrado como él.

—¿Una ilusión? —dijo Entreri.

Jarlaxle se cambió el parche de un ojo al otro y miró intensamente el interior de la cámara.

—No, no lo es —contestó el drow, y se volvió a mirar la sala de entrada a la torre.

Con un encogimiento de hombros, Jarlaxle entró como al descuido en la habitación y se dejó caer los casi tres metros que había hasta el suelo. Al oír tras de sí el ruido de los ingenios que se acercaban, Entreri soltó la puerta y la empujó para que se cerrara mientras él caía. Se cerró con un sonoro portazo, y el tumulto desapareció.

—¿A que es maravilloso? —preguntó Ilnezhara, saliendo de detrás de una pila de monedas de oro.

—Por los dioses… —susurró Entreri, echando una mirada a su socio.

—He oído hablar de tesoros semejantes, señora —dijo el drow—, pero siempre al cuidado de…

—Ni lo digas —dijo Entreri en voz baja, pero ya no importaba, porque las facciones de Ilnezhara empezaron una repentina transformación acompañada por un crujir de huesos.

Por detrás de ella, apareció una cola de color cobrizo y de sus hombros surgieron unas alas gigantes.

—Un dragón —comentó Entreri—. Otro apestoso dragón. ¿Qué juego es éste que te traes? —le preguntó a su socio—. ¡No haces más que ponerme delante de apestosos dragones! En toda mi vida había visto uno, y desde que estoy contigo, he llegado a frecuentarlos demasiado.

—Tú me llevaste hasta el primero —le recordó Jarlaxle.

—¡Para librarnos de aquel maldito artefacto, ¿vale?! —replicó Entreri—. Claro que te acuerdas. Aquel artefacto que te tenía sometido a un conjuro destructivo. ¿Por qué si no habría de adentrarme yo en la guarida de un dragón?

—No importa —sostuvo Jarlaxle.

—Por supuesto que importa —retrucó Entreri—. Siempre me llevas a donde hay apestosos dragones.

El *ejem* de Ilnezhara sacudió la tierra bajo sus pies y los sacó de su discusión privada.

—Podría pasar sin esos adjetivos peyorativos, gracias —les dijo cuando logró llamar su atención con una voz que se parecía mucho a la que tenía en su versión humana, salvo que muy amplificada.

—Sospecho que no tenemos que preocuparnos de los ingenios que nos perseguían —dijo Jarlaxle.

El dragón sonrió, y la luz mágica arrancó destellos a unas filas de dientes tan largos como el brazo de Entreri.

—Realmente me entretienes, lindo drow —respondió—. Aunque lamento que no seas tan sabio como había creído. Mira que tratar de robar a un dragón a instancias de una necia como Tazmikella. Porque sin duda ha sido ella quien os ha enviado. Esa tonta mujer no es capaz de entender por qué soy siempre mejor que ella.

—Ahora —dijo Jarlaxle en un susurro, y el asesino salió corriendo hacia la izquierda mientras él lo hacía hacia la derecha.

Pero el dragón también se movió, lanzándoles su aliento.

Entreri dio un grito y una voltereta, sin saber exactamente qué esperar. Sintió el soplo del aliento del dragón pasando por encima de él, pero cuando recuperó pie, aparentemente no estaba herido. Su alegría al comprobarlo duró apenas un momento, hasta que se dio cuenta de que se movía mucho más lentamente.

—Por supuesto, no podéis ganar, ni hay escapatoria posible —dijo Ilnezhara—. Dime, lindo drow, ¿habrías venido aquí a robarme de haber conocido mi verdadera identidad?

Entreri miró más allá del dragón y vio a Jarlaxle allí, de pie, vulnerable, delante del gran wyrm. Su expresión de incredulidad era toda la respuesta que necesitaba Ilnezhara.

—Ya me parecía que no —dijo—. Entonces, ¿admites tu derrota?

Jarlaxle se limitó a encogerse de hombros y a alzar los brazos a los lados del cuerpo.

—Bien, bien —dijo el dragón.

Sus huesos empezaron a crujir otra vez y no tardó en recuperar su forma humana.

—No sabía yo que los dragones de cobre fueran tan proclives al cambio de forma —dijo el drow, tras recobrar el habla.

—Me pasé muchos años estudiando con un archimago —replicó Ilnezhara—. El paso de los siglos puede ser muy aburrido, ya sabes.

—Sí, lo sé —respondió el drow—. Aunque mi amigo…

Extendió el brazo y señaló a Entreri.

—¿Tu amigo, el que todavía cree que puede sorprenderme por detrás y clavarme su ridícula daga, o cortarme la cabeza con su poderosa espada? Esa sí que es realmente un arma formidable —le dijo a Entreri—. ¿La probarías contra Ilnezhara?

El asesino la miró con furia, pero no respondió.

—¿O tal vez estarías dispuesto a dármela a cambio de vuestras vidas?

—Claro está que lo haría —se apresuró a responder Jarlaxle.

Entreri volvió una mirada ceñuda hacia su amigo, pero comprendió que realmente no podía discutirle aquello.

—¿O tal vez —inquirió Ilnezhara— accederías a prestarme un servicio? Sí, parecéis muy cualificados para ello.

—Necesitas que le robemos algo a Tazmikella —dedujo Entreri.

Ilnezhara desechó la idea con un gesto despectivo y dijo:

—¿Qué podría tener ella que pudiera interesarme? —dijo—. No, por supuesto que no. Matadla.

—¿Matarla? —repitió Jarlaxle.

—Sí, ya me estoy cansando de nuestra supuesta amistad, o amistosa rivalidad. Me estoy impacientando. No deseo esperar las pocas décadas que quedan hasta su muerte, o hasta que esté demasiado enferma para seguir con sus necios jueguecitos. Matadla sin despertar las sospechas de las autoridades. Si podéis hacer eso, puede ser que olvide vuestra trasgresión.

—¿Puede? —preguntó el drow.

—Puede —respondió el dragón. Pero al ver que los dos ladrones vacilaban, añadió—: ¿Creéis que podéis conseguir un trato mejor?

Entreri notó que Tazmikella se ponía tensa cuando Jarlaxle se sentó adoptando una pose informal en una butaca de la parte trasera de su modesta cabaña.

—¿Tienes la flauta de Idalia? —preguntó sin aliento.

—No, exactamente —replicó el drow—. Parece ser que no nos diste mucha información sobre la disposición de tu rival.

Desde su escondite en un lateral, Entreri estudió la reacción de Tazmikella. Jarlaxle y él habían acordado que si la mujer daba muestras de conocer la verdadera forma de Ilnezhara, la matarían sin remordimiento alguno.

—Ya os dije que estaría bien protegida —empezó a decir Tazmikella, y otra vez se puso tensa cuando sintió una daga contra la espalda.

—¿Qué estáis haciendo? —preguntó—. Yo os contraté honest… —Hizo una pausa—. Ella os ha enviado de vuelta para matarme, ¿no es cierto? Ha superado la oferta de plata que os hice con su oro.

Entreri casi no oyó la pregunta. Ni siquiera la había pinchado con su cruel daga robavidas, y sin embargo, había sido tan grande la oleada de energía que la hoja encantada le había transmitido a través de su brazo que se le habían erizado los pelos. Tembloroso, confuso, el asesino alzó la mano libre, la apoyó contra el hombro de Tazmikella y le dio un empujón.

Fue lo mismo que si hubiera empujado una montaña.

Con un gruñido, Entreri retrajo tanto la mano abierta como la daga.

—Por el amor de una reina demoníaca de ocho patas —musitó mientras se hacía a un lado con un gesto de disgusto.

Desvió la mirada hacia Jarlaxle, que lo observaba con curiosidad.

—¿Ella también? —preguntó el drow.

Entreri afirmó con la cabeza.

—Mi propia hermana os mandó para matarme… —dijo Tazmikella, acompañando sus palabras con un suspiro.

—¿Tu hermana? —preguntó el drow.

—No te bastaba con un dragón, ¿verdad? —le dijo Entreri con rabia a su socio—. ¡Tenías que meterme en medio de una disputa familiar entre dos!

—Todo lo que teníais que hacer era robar una simple flauta —les recordó Tazmikella.

—Sí, robársela a un dragón —dijo Entreri.

—Os tenía por listos y rápidos.

—Habría sido mejor que hubiéramos conocido el poder de nuestro enemigo.

—Y ahora tenéis que matarme —dijo Tazmikella—. ¿Qué pasa, que ya no queda lealtad en este mundo?

—En realidad, no íbamos a matarte —dijo Jarlaxle.

—Ya sabía yo que ibais a decir eso.

—Si llegábamos a descubrir que sabías que nos estabas enviando a la guarida de un dragón, entonces sí, podríamos haberte matado —añadió Entreri.

—Habrás observado que mi amigo no te ha clavado la daga en la espalda —dijo el drow—. Hemos venido a hablar, no a asesinar.

—¿O sea que ahora que conocéis mi… disposición, queréis parlamentar? Tal vez os pueda convencer de ir a matar a Ilnezhara.

—Mi buena… señora —dijo el drow con una gentil reverencia—, preferimos no vernos involucrados en estas disputas. Nosotros somos ladrones, ¡y eso lo reconocemos!, pero no asesinos.

—Me viene a la cabeza un drow a quien no me importaría matar ahora mismo —dijo Entreri, y empezó a albergar cierta esperanza al menos al notar la expresión divertida de Tazmikella.

—Yo sugeriría que tú y tu hermana resolvierais esto de una manera razonable. Hablando en vez de luchar. A vuestro rey lo llaman Dragonsbane, ¿no es cierto? No creo que a Gareth lo complaciera que su principal ciudad quedara arrollada por la lucha entre un par de grandes dragones.

—Es cierto, querida hermana —llegó otra voz, y Entreri volvió a gruñir.

Jarlaxle hizo una reverencia aún más profunda cuando Ilnezhara se dejó ver, como si simplemente hubiera surgido de la nada.

—Te dije que no intentarían matarme —respondió Tazmikella.

—Sólo porque ése ha descubierto tu verdadera identidad antes de clavarte la daga —sostuvo Ilnezhara.

—Eso no es totalmente cierto —dijo Entreri, pero no lo estaban escuchando.

—Supongo que no podría culparlos si realmente hubieran tratado de matarme —dijo Tazmikella—. Al fin y al cabo, habrían cumplido instrucciones de un dragón.

—El instinto de conservación es un poderoso incentivo —reconoció su hermana, poniéndose junto a Jarlaxle.

Ilnezhara estiró la mano, le abrió la camisa y se puso otra vez a trazarle líneas en el pecho con su largo dedo.

—¿O sea que quieres jugar conmigo antes de matarme? —le preguntó Jarlaxle.

—¿Matarte? —dijo Ilnezhara con fingido horror—. Lindo drow, ¿por qué habría de querer yo semejante cosa? ¡Oh, no! Tengo planes para ti, puedes estar seguro, pero matarte no es uno de ellos.

Se acurrucó acercándose un poco más mientras hablaba, y Jarlaxle sonrió, aparentemente muy complacido.

—¡Es un dragón! —dijo Entreri, y los tres se volvieron a mirarlo.

Por lo general, la voz de Artemis Entreri no trasuntaba mucha emoción, pero esas

palabras tenían una carga tan profunda que para los demás fue como si hubiera atravesado corriendo la habitación, hubiera cogido a Jarlaxle por el cuello, lo hubiera levantado en el aire y lo hubiera estampado contra la pared diciéndole «¿estás loco?» con desesperación.

—Éste es muy poco imaginativo —le dijo Ilnezhara a su hermana.

—Es práctico.

—Es aburrido —la corrigió Ilnezhara, que miró a Entreri con expresión burlona —. Dime, humano, mientras vas caminando por la senda cenagosa, ¿no te preguntas lo que podría haber dentro del coche dorado que pasa a tu lado?

—Eres un dragón —insistió Entreri.

Ilnezhara se rió de él.

—No tienes ni idea de lo que significa eso —le soltó Ilnezhara, y rodeando a Jarlaxle con un brazo, lo atrajo hacia sí.

—Sé que si aprietas más fuerte a Jarlaxle se le saldrán los intestinos por la boca —replicó Entreri, sustrayéndose a la sonrisa de superioridad de la mujer dragón.

—No tiene imaginación —le aseguró el drow a Ilnezhara.

—Eres un paleto —le dijo ella a Entreri—. Tal vez te entenderías mejor con mi hermana.

Entreri se pasó una mano por la cara y miró a Tazmikella, que parecía muy divertida con todo aquello.

—Ya está bien —declaró Tazmikella—. Está decidido, entonces.

—¿Ah, sí? —preguntó Entreri.

—Ahora trabajáis para nosotras —explicó Ilnezhara—. Dais muestras de inteligencia e ingenio, aunque ése carezca de imaginación.

—Tenéis que entender que necesitábamos informarnos —añadió la hermana.

—¿Debemos entender que todo esto fue orquestado como una prueba para nosotros? —preguntó Jarlaxle.

—¡Bah!, dragones… —dijo Entreri a media voz.

—Por supuesto —dijo Ilnezhara.

—Entonces, ¿vosotras dos no queréis pelearos a muerte?

—Claro que no —dijeron las dos al unísono.

—Lo que queremos es aumentar nuestros tesoros —dijo Tazmikella—. Ahí es donde entráis vosotros. Tenemos mapas que hay que seguir y rumores que es preciso confirmar. Trabajaréis para nosotras.

—No tengáis dudas de que os compensaremos con largueza —dijo Ilnezhara con un ronroneo.

Atrajo a Jarlaxle hacia sí, a lo que él respondió con un gruñido involuntario.

—Es un dragón —insistió Entreri.

—Paleto —le espetó Ilnezhara, que volvió a reír. Después hizo girar a Jarlaxle y lo orientó hacia la puerta—. Ahora volved a vuestro apartamento. No tardaremos en enviaros algunas instrucciones.

—Os exigimos discreción —añadió su hermana.

—Por supuesto —respondió Jarlaxle, y repitió una profunda reverencia que acompañó con un ampuloso movimiento de su sombrero.

—¡Ah!, una cosa más —dijo Ilnezhara. Sacó una flauta de madera grisácea y poco atractiva—. Os la habéis ganado. —Hizo amago de arrojársela a Jarlaxle, pero se volvió y se la pasó a Entreri—. Aprende a tocarla bien, paleto, para entretenerme, y también porque tal vez encuentres que posee una magia propia. Tal vez llegues a apreciar mejor la belleza que no eres capaz de entender.

Jarlaxle sonrió y repitió el saludo, pero Entreri se limitó a meter la flauta en su cinto y se dirigió hacia la puerta, ansioso de marcharse lejos mientras aún podía. Pasó al lado de Tazmikella, pensando salir sin más hacia la noche, pero ella alzó una mano y lo paró en seco, tanto como si hubiera chocado con la pared de un castillo.

—Discreción —le recordó.

Entreri asintió y se apartó a un lado antes de internarse en la niebla nocturna con Jarlaxle pisándole los talones.

—Salió bastante bien, creo —dijo el drow, colocándose a su lado.

Jarlaxle tendió un brazo hacia él y lo cogió por el hombro, y con el pretexto de ese medio abrazo aprovechó para quitarle con la otra mano la flauta que Entreri llevaba en el cinto.

—¡Bah!, dragones… —comentó Entreri.

Se desprendió del brazo de Jarlaxle y aprovechó la distracción de ese movimiento para recuperar secretamente la flauta cuando aún el drow no había acabado de meterla en su cinto.

—¿Eres tan paleto como afirma la hermosa Ilnezhara? —preguntó el drow, volviendo a colocarse junto a su compañero—. ¡Tu imaginación, hombre! ¿Hemos conocido alguna vez benefactores más ricos? ¿O más seductores?

—¿Seductores?… ¡Son dragones!

—Sí, lo son —dijo Jarlaxle muy ufano, y pareció embelesado ante la idea.

Por supuesto, eso no lo disuadió de deslizar la mano para despojar a Entreri de la flauta una vez más. El drow la atrajo hacia una presilla de su cinto que la estaba esperando, una presilla mágica capaz de apretarse y resistirse a dedos ladrones.

Sólo que lo que Jarlaxle tomó por la presilla era realmente la mano cerrada de Entreri que no vaciló en recuperar la flauta.

Ésa era la forma en que influía la niebla sobre la amistad de los ladrones.

EL BAGAJE

Publicado por primera vez en
The Highwayman*, CDS Books, 2004*

«El bagaje» fue publicado realmente en la primera edición de mi novela *The Highwayman*, de *Las Guerras Demoníacas*. Hice un intento, después de escribir esta novela, de publicarla de una manera nada convencional con una empresa llamada CDS. Trabajar con CDS no era exactamente *autopublicarse*, sino que se trataba de un experimento que consistía en dar al autor mucho más control sobre el tratamiento de su obra. Por ejemplo, elegí a un artista (Tood Lockwood, por supuesto) y trabajé directamente con él en la creación de la cubierta. También elegí a mi editor para el libro.

Lo fundamental del modelo de CDS era que pagaban mucho menos como anticipo, minimizando así lo que arriesgaban en la publicación, pero daban al autor un porcentaje mucho mayor de los derechos. Los autores se jugaban más, pero también ejercían más control creativo sobre el proyecto que con los editores tradicionales.

Era una idea interesante, y muchos editores convencionales estaban pendientes de ver cómo saldría la cosa. Hablé con Wizards of the Coast sobre un acuerdo interpromocional: me autorizarían a escribir un cuento del elfo oscuro para incluirlo en *The Highwayman* a cambio de publicidad en el libro. Por supuesto, ellos percibirían por «El bagaje» los mismos derechos que si yo lo hubiera publicado en una de sus antologías.

Ésa es la historia comercial de la cuestión, pero hay algo más sobre el porqué de mi empeño en incluir una historia de Drizzt en una novela de *Las Guerras Demoníacas*. La primera razón era obvia: Drizzt es mi creación más popular y quería que sus lectores se atrevieran con otras obras mías, especialmente con las de la serie de *Las Guerras Demoníacas*, a las que considero entre mis mejores obras. *Las Guerras Demoníacas* se desarrollan en Corona, un mundo que yo he creado. Es mis Reinos Olvidados, mi Shannara, mi Tierra Media. Cuando me planteé cómo presentar este mundo a los lectores, tenía la idea de escribir dos vastas trilogías, es decir, libros largos con muchos personajes y líneas arguméntales. Servirían para definir el mundo de Corona, su sistema mágico, la estructura social y, por supuesto, los monstruos. Todo salió más o menos como lo había planeado, pero la serie de *Las Guerras Demoníacas* dio lugar al final a siete libros: dos trilogías y una novela puente que hacía de nexo entre ellas.

Después de construir el mundo, lo que esperaba era volver a Corona y hacer más narraciones de aventuras personales como las novelas de Drizzt que tanto me gusta escribir. *The Highwayman* es la primera de estas historias personales, y por lo tanto, para mí tenía sentido unirla a un cuento de Drizzt. «El bagaje» es en sí mismo una

traviesa aventurilla de Drizzt/Catti-brie. Su tono es muy similar al de *The Highwayman*, pero con una acción más jovial y una violencia un poco menos gráfica. Merece la pena tener en cuenta el número de personas que mueren realmente en este cuento, aunque una parte importante del mismo es una furiosa escena de guerra.

Como añadido a las historias de Drizzt, «El bagaje» viene a llenar las lagunas de los seis años transcurridos entre *La gema del halfling* y *El legado*. Cuando volvemos a encontrar a Drizzt y a Catti-brie en El legado, los vemos con Deudermont en el Duende del Mar, lo cual tiene sentido, pero supongo que la incorporación de un drow a la tripulación debe de haber suscitado cierta resistencia.

Una mirada retrospectiva a la historia desde el presente, después de los acontecimientos *de El rey pirata*, refuerza la coherencia interna del largo viaje que he hecho con Drizzt. Aunque sinceramente no recordé esta historia cuando escribí *El rey pirata*, el lector puede comparar el personaje del capitán Deudermont en ambos relatos y comprobará la misma veta de marcada rectitud. Y si examina más profundamente la intransigencia de Deudermont en «El bagaje» puede ser que incluso encuentre algún anticipo de los acontecimientos de *El rey pirata*, donde el pragmatismo flaqueó en aras de unos principios inquebrantables. Tal vez resulte extraño, pero al leer ahora esta historia veo en ella algo en cierto modo premonitorio del error del capitán.

—¿Estás segura de que éste es el edificio? —preguntó Drizzt Do'Urden a su compañera, y apartó la vista del feo almacén de madera, prácticamente sin ventanas, para mirar a Catti-brie mientras hablaba.

Una vez más, lo que vio lo dejó sin habla. La espesa cabellera color caoba hasta los hombros, los enormes ojos azules y la suavidad de las facciones y de los labios hacían de ella una mujer innegablemente atractiva —para Drizzt la mujer más hermosa del mundo—, pero la provocativa indumentaria de moza de servicio que llevaba en ese momento hizo temer al elfo oscuro que los calaveras y rufianes que abundaban en las calles de Aguas Profundas pudieran tomarla por lo que no era.

—¿Estás segura? —insistió.

—Llevo tres días observándolos —le recordó ella.

—¿Y siempre es lo mismo?

—Todos los que hasta ahora han entrado en el almacén —confirmó Catti-brie con un fuerte acento enano.

Llevaban ya casi dos meses fuera de Mithril Hall, cabalgando por las extensiones salvajes del oeste, más allá de los Pantanos de los Trolls y de la poco acogedora ciudad de Nesme, cuyos guardianes a caballo no estaban dispuestos a aceptar que un elfo oscuro se mezclara con ellos. Al dejar atrás Mithril Hall, habían acordado ir hacia poniente, y así lo habían hecho, hasta la Costa de la Espada y Aguas Profundas, la ciudad más grande de todo Faerun.

A Drizzt le permitieron la entrada, aunque no de muy buena gana, pero allí pudieron establecer su base y esperar la llegada de uno de los pocos hombres en todo el mundo dispuesto a aceptar plenamente a ese drow particular. Habían vendido sus caballos y habían alquilado unas habitaciones junto a los muelles. Desde ahí aprendieron a conocer el trazado de la ciudad, las vistas, los olores y, lo más importante, la jerarquía de los distintos matones que gobernaban sus pequeños dominios privados en esa parte olvidada de la gran urbe.

Drizzt se volvió a mirar hacia la izquierda, a la estructura más pequeña que había al otro lado del callejón y a la ventana apresuradamente cubierta con tablas que daba a la segunda planta de ese edificio.

—Está vacío —le dijo Catti-brie.

—¿También lo has comprobado?

Catti-brie se situó al lado de Drizzt y con un dedo guió su mirada a la única ventana donde Drizzt notó, por la diferencia de tono de los paneles laterales que recientemente se había eliminado, una tabla estratégicamente situada.

—Una perspectiva clara de la sala de entrevistas.

—Directa al asiento del líder, sin duda —dijo el drow fríamente, y cuando miró a su compañera, su sonrisa sarcástica le reveló que, por supuesto, estaba en lo cierto.

En ese momento, estaban frente a frente y apenas a unos centímetros el uno del otro. Los dos, la humana y el drow, eran prácticamente de la misma estatura, y aunque él era mucho más musculoso, su complexión hacía que sólo fuera unos diez

kilos más pesado que ella. La conexión entre ellos, una atracción casi magnética, era innegable, pero no estaban dispuestos a pasar de una simple amistad, porque Catti-brie acababa de perder a su prometido, Wulfgar, el gigante bárbaro a quien Drizzt había servido de mentor en la batalla, y que había dado su vida en sacrificio para que ella y su padre adoptivo, el enano Bruenor Battlehammer, pudieran escapar de las garras de un demonio yochlol.

El dolor de esa pérdida estaba muy vivo en ellos dos. Erradicada la amenaza de la Antípoda Oscura, habían dejado atrás Mithril Hall, habían puesto distancia física entre ellos y la patria enana, pero la distancia emocional suele medirse en tiempo, no en kilómetros.

Sin embargo, ese bagaje no modificaba la sincera admiración de Drizzt por la mujer ni lo impulsaba a hacer a un lado esa admiración por miedo a que lo llevara por un camino más peligroso e indeseado. Catti-brie había puesto en marcha ese plan al día siguiente de que el *Duende del Mar*, el barco cazapiratas de su amigo el capitán Deudermont, apareciera en el puerto de Aguas Profundas. Ambos querían subir a bordo y navegar con Deudermont, y era probable que si hubieran ido al muelle donde estaba atracado el barco el capitán les habría dado la bienvenida a bordo con una sonrisa y con los brazos abiertos. No obstante, Catti-brie, siempre en busca de aventura sin pensar en el riesgo, había convencido a Drizzt de que aumentaran el desafío. Había sido ella quien había entrado primero en la taberna; en realidad, había ido sola, noche tras noche. También había trazado el plan, había confirmado la distribución y había arrastrado a Drizzt hasta llegar a ese punto.

—Ve y descansa un poco —le dijo Drizzt.

El elfo oscuro desenvainó sus dos cimitarras, obtenida una en la guarida de un derrotado dragón blanco y poseedora de una poderosa magia, y recibida la otra como regalo de un archimago y también dueña de un fuerte encantamiento.

Las colocó juntas y las envolvió en una tela; después, hizo con ellas un hatillo y se lo echó al hombro.

—¿Tres horas después de la puesta del sol? —preguntó Catti-brie.

Drizzt asintió; luego hizo una pausa, y adelantándose a los hechos, sacó de la bolsa que llevaba al cinto una pequeña figurita de ónice que representaba a una pantera negra. Le dirigió a Catti-brie una sonrisa acompañada de un guiño y le pasó la estatuilla.

La mujer apreció la magnífica factura del ídolo y lo guardó. Respondió a Drizzt con una sonrisa y una inclinación de cabeza, lo cual significaba que aceptaba la enorme responsabilidad que acababa de encomendarle, la gran fe que había depositado en ella.

Un momento después, el drow le impuso silencio, y luego, tras echar una mirada arriba y abajo del callejón, eligió un camino hasta la solitaria ventana de la segunda planta que había de ese lado del edificio y empezó a escalar. Entró, confirmó la disposición tal como Catti-brie la había descrito, incluso la alineación de las

ventanas, de un edificio al otro, y asintió. La ventana de ese edificio también estaba cubierta parcialmente con tablas, pero Drizzt optó por no retirar ninguna por miedo a dar alguna pista a las pretendidas víctimas.

Volvió a salir poco después, esa vez sin el hatillo.

El elfo de piel oscura entró en el salón de la taberna con toda la arrogancia de que fue capaz. Sabía que todos los ojos se volverían hacia él. Sabía que todas las manos buscarían una espada o una daga, que el odio y el miedo harían que todos los músculos se pusieran en tensión. Esa era la fama de su raza, una fama bien merecida; de ahí que aceptara el miedo y el odio que inevitablemente inspiraba como un hecho más dentro de su vida. También sabía que existía la posibilidad de que su propia reputación lo precediera en esa parte determinada de la ciudad, de modo que no iba a cara descubierta, sino que ocultaba su rasgo más característico, sus ojos color lavanda. Se había echado el pelo blanco y largo sobre la cara para tapar el ojo izquierdo, y sobre el derecho llevaba un parche negro de trama fina que le permitía tener una visión oscurecida, pero aceptable, de lo que lo rodeaba.

Llevaba ropa sucia y algo harapienta, holgada, y una vieja manta sobre los hombros a modo de capa. Su cinturón era una simple faja de material barato y en ella llevaba metida una daga vieja y absolutamente corriente. No quería verse involucrado en un combate con armas y protección tan exiguas, por eso adoptaba esa actitud arrogante que apelaba a todos los temores y prejuicios que los habitantes de la superficie albergaban, y con razón, por la raza de los drows.

Fue directamente a la barra y no le pasó desapercibida la mirada ceñuda del tabernero.

—No temas —dijo, distorsionando las palabras como si la lengua no le fuera familiar—. No te pido nada de beber, mamarracho. He venido a hablar con Thurgood de Puerta de Baldur, y no quiero nada contigo.

La expresión del tabernero se hizo aún más ceñuda.

—Morirás antes de darte cuenta de que me has insultado —prometió Drizzt.

Eso pareció sacudir un poco al hombre. Al otro lado de la barra y un poco más allá de Drizzt, una joven, una moza del servicio, le susurró al tabernero:

—No seas necio. —Luego, se volvió hacia el drow—. Thurgood está allí —dijo, señalando una mesa en el rincón más apartado del salón—. El grandote con barba.

Drizzt lo había sabido desde el principio, por supuesto, ya que Catti-brie había sido minuciosa en su investigación.

—Deberías llevarle un trago, ¿sabes? —prosiguió la mujer—. Quiere un trago cada vez que le presentan a alguien deseoso de hacerse a la vela con él.

Drizzt se quedó mirando al hombre, y después, se volvió para estudiar al tabernero, que parecía tan desafiante e inamovible como antes.

—Puede ser que le lleve la cabeza del dueño para que pueda decir que toda la bebida es suya.

El hombre se erizó, lo mismo que varios de los tipos sentados en el bar, rufianes todos ellos, pero Drizzt sabía cómo tirarse un buen farol, y con toda la calma se apartó, escogiendo un camino que lo llevara recto a la mesa de Thurgood.

Las miradas de los cuatro hombres sentados ante aquella mesa, así como la de todos los que estaban de pie cerca de él, estaban fijas en el drow y no le perdían pisada. Drizzt los vigilaba a todos con cuidado, atento a cualquier atisbo de movimiento que pudiera anunciar un ataque. Le habría gustado tener consigo sus cimitarras en lugar de un simple cuchillo largo. No tenía la menor duda de que todos los hombres reunidos en la taberna sabían perfectamente cómo causar una muerte rápida.

Esa vez no contaba con Catti-brie para cubrir sus movimientos. Se introdujo entre los dos que estaban sentados más cerca hasta el borde de la mesa.

—Busco a un tal Thurgood de Puerta de Baldur —dijo, torciendo la boca como si la lengua común de Aguas Profundas le resultara incómoda y artificial.

El hombre corpulento, de pecho de toro, que estaba al otro lado de la mesa cruzó los brazos y empezó a atusarse la gruesa y arremolinada barba negra.

—¿Tú eres Thurgood?

—¿Quién lo pregunta?

—Masoj de Menzoberranzan —mintió Drizzt, tomando el nombre de un antiguo asociado suyo, aquel de quien había recibido la estatuilla mágica que le permitía invocar a su lado a la gran pantera Guenhwyvar.

—Nunca he oído hablar de ningún Masoj —respondió Thurgood—. Y tampoco he oído nada de Menzoberranzan.

—Eso no tiene la menor importancia —respondió Drizzt—. Buscas tripulantes. Yo lo soy.

El hombretón enarcó una ceja y se volvió con socarronería a sus compañeros, que empezaron a reír.

—O sea que has estado en muchos barcos.

—En barcos demoníacos que navegaban por los planos de la existencia —respondió Drizzt sin la menor vacilación.

—No estoy seguro de que sea lo mismo —replicó Thurgood, y Drizzt percibió un leve temblor en su voz que evidentemente se esforzaba por ocultar, pero que hablaba a las claras de su curiosidad.

—Da lo mismo —dijo Drizzt.

Thurgood le hizo una seña al hombre que tenía a su izquierda, que se desató el cabo que le sujetaba los pantalones y se lo pasó a Drizzt.

Antes de que Thurgood empezara siquiera a dar instrucciones, las manos de Drizzt se movieron con toda rapidez e hicieron tres clases diferentes de nudos en rápida sucesión, y después, le devolvió la cuerda al hombre. Por fortuna para él, en

los viajes que había hecho con Deudermont, no había ido como simple pasajero.

Todo el que navegara en el *Duende del Mar* tenía que dar la talla, tanto en el trabajo como en la lucha, y con su destreza de drow, Drizzt había demostrado una habilidad especial para hacer nudos.

Thurgood asintió mirando la cuerda, pero una vez más le costó trabajo no reír. Su mirada fue del cabo al parche en el ojo de Drizzt, el fajín que llevaba como cinto y el cuchillo sujeto en él.

—¿Sabes usar eso?

—Soy un drow —respondió Drizzt.

—Y drow que no sabe luchar es drow muerto —dijo con sorna el hombre que estaba al lado de Thurgood.

—Eso tengo entendido —dijo Thurgood, dando un codazo a su compañero.

—Yo no soy drow muerto —dijo Drizzt al mismo tiempo que volvía la cabeza y fijaba en el otro una mirada impresionante, a pesar de que sus ojos estaban cubiertos.

El matón se encogió un poco ante el gesto y la postura que acompañaron a esa mirada velada.

—Buscas tripulantes. Yo soy tripulante —repitió Drizzt, volviéndose de frente a Thurgood.

—¿Masoj de Menzoberranzan?

Drizzt dijo que sí con el gesto.

—Vuelve dentro de dos días —le indicó Thurgood—. Aquí mismo. Entonces, hablaremos.

Drizzt asintió otra vez, volvió a dirigirle una mirada torva al hombre sentado junto a Thurgood, se dio media vuelta y salió andando con aire displicente. Pensó en sacar el cuchillo, hacer con él un arabesco en el aire y pasarlo después de una mano a la otra en rápida sucesión antes de metérselo de nuevo en el cinto.

Sin embargo, desistió. A veces las amenazas que más intimidan son las que sólo se insinúan.

Le habían quitado el cuchillo y le habían vendado los ojos, pero eso Drizzt ya lo esperaba, y conocía perfectamente el recorrido por esos callejones y el lugar adonde lo llevaban los hombres de Thurgood. Muchas veces se le ocurrió que el grupo podría matarlo, en cuyo caso estaría totalmente indefenso, a menos, claro estaba, que Cattibrie estuviera observándolo desde lejos. Tenía que confiar en eso.

Porque era así como tenía que ser.

Oyó cómo se abría la ancha puerta de madera y le llegó el olor a cerrado del poco usado almacén. Dentro, el pequeño grupo pasó por el medio de un laberinto de sacos apilados y grandes cajas hasta el rincón trasero del edificio, donde empezaron a subir una escalera parecida a una escala de madera. A pesar de llevar los ojos vendados, el

ágil drow no tuvo problema para hacer toda esa travesía, y en cuando llegó a la segunda planta, un hombre le arrancó rudamente la venda que los cubría.

Drizzt sacudió de inmediato la cabeza para que el pelo le volviera a cubrir el ojo que no tapaba el parche oscuro que le velaba apenas la visión.

La habitación estaba tal como él la recordaba, con la tarima de madera en el centro de la parte posterior y un asiento, también de madera, encima. Thurgood ocupó ese trono, recostándose cómodamente sobre un lado y mirando a Drizzt con escasa preocupación.

—Bienvenido, Masoj de Menzoberranzan —dijo cuando colocaron a Drizzt de pie ante él.

Entonces, los guardias se retiraron hacia uno y otro lado de la habitación, y el drow aprovechó la oportunidad para estudiar con comodidad a todos los presentes. Contó rápidamente siete, pillos todos ellos, y ninguno con un aspecto demasiado impresionante, salvo tal vez el propio Thurgood. Tampoco éste preocupaba excesivamente a Drizzt. Era probable que resultara el típico matón pendenciero, de los que atacan de frente y tratan de superar a un oponente con la fuerza bruta.

Drizzt había dejado a muchos de esos alborotadores muertos a su paso.

—Quieres unirte a la tripulación —afirmó Thurgood—. ¿Cuándo podrías hacerte a la mar?

—No tengo ataduras ni responsabilidades.

—¿Os podría llevar directamente al muelle y podríais subir a bordo?

Drizzt hizo una mínima pausa, reparando en el cambio de tratamiento: Thurgood había cambiado el tú por el vos. Los que lo rodeaban al parecer no habían notado nada. ¿Era posible que el tipo tuviera más registros de lo que parecía? El drow dejó en reserva la idea como callado recordatorio de que tenía que estar preparado para cualquier cosa y dio por terminada la pausa.

—Cuanto antes deje atrás esta ciudad, mejor —replicó Drizzt—. Hay muchos a los que les gustaría que me marchara.

—Os habéis metido en muchos problemas, ¿no?

El drow se encogió de hombros como si no importara.

—¿Alguna vez habéis matado a alguien, Masoj de Menzoberranzan? —preguntó Thurgood, inclinándose hacia delante en su silla.

—Más que cualquiera de los presentes —respondió Drizzt, y no creía estar mintiendo—. A más que todos vosotros juntos.

Thurgood volvió a recostarse en su silla, estudiando al drow con una sonrisa que a Drizzt le pareció… extraña. En un lado de la habitación hubo un revuelo entre varios de los hombres, como si se sintieran ofendidos, y los dos que habían traído a Drizzt hasta allí se acercaron con cautela.

—Bueno, entonces —dijo Thurgood con un cambio evidente en el tono, el porte y el acento—, considérate vencido por tus propias palabras, Masoj de Menzoberranzan. Condenado por una confesión.

Los dos que flanqueaban a Drizzt saltaron sobre él, y el drow se tiró al suelo, chocando contra el frente de la tarima. Su mente trabajaba en una dirección, invocando un globo de oscuridad impenetrable sobre la mayor concentración de hombres a la izquierda de la gran nave, mientras sus manos trabajaban independientemente, arrancando la tabla que había quitado y vuelto a poner en el frente del estrado. Un gran alivio lo inundó cuando palpó las empuñaduras de sus cimitarras dentro del compartimento. Velozmente, se dio la vuelta y se puso de pie, liberó las espadas y trazó con ellas movimientos ampulosos a lo ancho y a lo alto para intimidar y dejar helados apenas por un instante a los atacantes que tenía más cerca.

El elfo oscuro lanzó un grito, como si fuera a cargar directamente contra Thurgood, pero en lugar de eso, y respondiendo a un plan premeditado, se tiró al suelo justo delante del hombretón.

Oyó a su espalda un ruido de madera astillada; vio el destello de una flecha mágica que surcaba el aire por encima de su cabeza dejando una estela de plata. Miró hacia delante, pensando ver a Thurgood clavado en la silla de madera, pero en lugar de eso vio el estallido de una explosión cuando la flecha chocó contra un escudo mágico invisible, y se dio cuenta de que era un globo cuando las líneas de chisporroteante energía azul se dispersaron en un semicírculo semejante a un árbol en torno al jefe pirata.

El drow farfulló una maldición, pero no tuvo tiempo para lamentar el inesperado curso de los acontecimientos porque tan pronto como se levantó tenía ya encima a los dos atacantes. Sus cimitarras se movían con independencia, desviando arremetidas sorprendentemente hábiles y coordinadas.

El drow pivotó a la derecha extendiendo el brazo derecho al mismo tiempo que giraba y desbaratando con un mandoble de revés de su cimitarra una segunda arremetida del atacante que tenía a la izquierda y que estaba ahora detrás de él, mientras que la otra espada actuaba con rapidez y dureza contra el que tenía delante. Con un toque, desvió la espada hacia fuera, cruzándola hacia su derecha, y luego otra vez, y después, sorprendiendo a su atacante y moviéndose con velocidad pasmosa, introdujo por tercera vez su cimitarra de la mano izquierda, pero más baja, metiéndola por debajo de la espada y arrancándola hacia el otro lado. Una breve réplica lanzó a la cimitarra en un ataque directo que derribó al atacante, que se llevó las manos al pecho.

Drizzt no tuvo tiempo de terminar el movimiento. En lugar de eso, saltó hacia delante y hacia un lado iniciando una voltereta. El hombre que tenía detrás lo persiguió, pero un segundo crujido de maderas fue la señal del segundo disparo de Catti-brie desde el lado opuesto. La flecha zumbó en el aire y alcanzó al hombre que iba tras Drizzt; lo dejó caído a su paso, presa de intenso dolor, para ir a estrellarse, como la anterior, en el globo protector de Thurgood.

Drizzt oyó aquella explosión, pero no la vio, ya que en ese momento arremetía contra los tres siguientes de la fila. Atacó bajo, con las espadas por delante, y el

enemigo más próximo bajó el hacha para interceptar el ataque. Entonces, el drow dio un salto en el aire, sin perder velocidad, y cayó por encima del hacha que blandía el otro. Plantó un pie sobre el pecho del sorprendido hombre y se impulsó hacia el siguiente de la fila. Movió las piernas vertiginosamente para evitar la espada que éste tenía levantada, e incluso se las arregló para darle una patada en plena cara al tomar tierra a su lado. Una vez más, la cimitarra estuvo lista para desbaratar la arremetida de la espada de su contrincante, e incluso empezó a contrarrestarla con su segunda arma.

Pero el hombre resultó increíblemente resistente, y sólo entonces se dio cuenta Drizzt de que la arremetida de la espada había sido únicamente una finta, que el auténtico peligro estaba en la segunda arma del hombre, una daga.

Desvió sus caderas cuanto pudo para evitarla, pero a pesar de todo recibió un corte en un costado, y después, tuvo que lanzarse hacia atrás y otra vez hacia un lado mientras el tercer hombre arremetía contra él.

Remató la voltereta aterrizando de pie sin dificultad e invirtiendo el impulso, con lo que cogió a sus dos perseguidores por sorpresa.

Situado de pronto por dentro del alcance de sus espadas, Drizzt movió los puños con celeridad e imprimió a sus cimitarras un movimiento vertiginoso que le permitió descargar multitud de pequeños golpes y otros realmente fuertes en las respectivas caras. Sin el menor deseo de ver si podían soportar esa andanada, el drow se apresuró a pasar entre ellos.

Hizo un rápido giro y se paró en seco, sorprendido como todos los presentes cuando otra flecha se abrió camino a través de la ventana cubierta parcialmente de tablas, y a ésa, le siguió otra.

—¡Masoj de Menzoberranzan! —rugió Thurgood, y Drizzt se volvió a mirarlo.

El hombre estaba sobre el estrado con una expresión de airado resentimiento. El escudo todavía crepitaba por la dispersión de energía provocada por los dos últimos proyectiles.

Drizzt llevó a cabo un examen rápido. Los hombres del otro lado de la nave habían escapado a su globo de oscuridad y se reagrupaban. A pesar de todos sus esfuerzos y del factor sorpresa, a duras penas había conseguido dejar fuera de combate a tres hombres, y Catti-brie había resultado totalmente ineficaz, salvo por la flecha que accidentalmente había alcanzado a uno de sus atacantes.

Y ahora el factor sorpresa ya no jugaba a su favor.

Todo parecía indicar que sólo había una oportunidad, y con una mueca de determinación, el drow decidió aprovecharla. Cargó contra el estrado, sabiendo que podía llegar allí antes de que los hombres de Thurgood pudieran interceptarlo y esperando que el escudo mágico no se lo impidiera.

Cuando hubo dado tres zancadas, Drizzt vio que Thurgood extendía las manos. De un anillo que llevaba surgió un destello de energía y lo golpeó una ráfaga de viento tan potente que no sólo le impidió seguir avanzando, sino que lo lanzó volando

hacia atrás. Aunque consiguió controlar el golpe en cierto modo, fue a dar con fuerza contra la pared del otro extremo, por debajo y hacia un lado de la ventana por la cual Catti-brie disparaba las flechas. Se puso de pie lo más pronto que pudo, previendo que los piratas se lanzarían en su persecución, pero vio que también esa vez la mayor amenaza provenía de Thurgood. El hombre hizo un movimiento ondulante con los dedos y brotaron unos dardos de energía que cruzaron como el rayo la habitación. Drizzt, tan ágil como cualquier combatiente de Aguas Profundas, trató de esquivarlos moviéndose hacia un lado y hacia otro, pero los proyectiles mágicos zigzagueaban y lo perseguían, y le producían quemaduras.

Luchó contra el dolor lacerante, superó la sorpresa de descubrir que ese rufián con aspecto de bruto era en realidad un mago, y sus sentidos captaron apenas la advertencia de que estaba preparando un conjuro.

Se tiró cuerpo a tierra cuando un tremendo proyectil relampagueante hendió el aire por encima de él y abrió un boquete en la pared que tenía a sus espaldas. El estruendo y el gran destello que produjo hicieron retroceder deslumbrados y aturullados a todos los presentes.

—¡Matadlo! —ordenó Thurgood, y desde todos los ángulos, su tripulación se dispuso a obedecerle.

Drizzt supo que era drow muerto, que no tenía escapatoria. Se puso de pie y se dispuso a llevarse por delante a unos cuantos antes de morir; pero entonces se tuvo que apartar cuando las maderas que tapaban la ventana cayeron hacia dentro y una gran forma negra entró como un rayo por el hueco abierto.

¡Guenhwyvar!

Drizzt agradeció para sus adentros a Catti-brie por haber usado la estatuilla mágica tan oportunamente. Aquello cambió el curso de la batalla, ya que los piratas retrocedían de puro terror ante los trescientos kilos de la pantera negra, y Drizzt se preparó para una segunda carga.

Guenhwyvar entró corriendo, se paró en seco y rápidamente giró a la izquierda y se llevó por delante a un par de hombres, a los que lanzó por los aires; después, volvió hacia la derecha y saltó encima de Thurgood.

Una segunda ráfaga de viento golpeó a la pantera y redujo su impulso, pero a diferencia de Drizzt, Guenhwyvar aterrizó delante del estrado, clavando las garras en el piso de madera para resistir el viento continuado y la siguiente ráfaga también.

Por la expresión de la cara de Thurgood, Drizzt supo que el mago era consciente de que se encontraba ante un serio problema.

Además de por el resto de los piratas, más cuando uno que estaba cerca de la escalera cayó hacia delante con el hombro destrozado por una flecha que, siguiendo luego su trayectoria, fue a clavarse en el techo.

Y por la escalera apareció Catti-brie, con el arco al hombro y en la mano la espada, *Tajadora*, poseedora de conciencia propia y de un filo increíble.

Thurgood se dispuso a huir, pero Guenhwyvar lo dejó clavado en su sitio.

Los hombres que estaban cerca de Catti-brie cayeron en tromba sobre ella, que los mantenía a raya manejando furiosamente su espada.

Drizzt saltó sobre los dos que tenía más cerca, bloqueando las espadas de ambos con la cimitarra de la mano izquierda, pero sin mantener la trayectoria descendente de la espada. En lugar de eso, soltó de repente las armas de sus oponentes al realizar un contragolpe ascendente con la otra arma, valiéndose de la inclinación de los adversarios para ayudarlos a levantar las espadas hacia lo alto.

En realidad, demasiado alto. Drizzt, mientras, se dejó caer de rodillas al ver clara la abertura. Ambas cimitarras avanzaban hacia los torsos de los piratas, incapaces de defenderse.

—¡Drizzt Do'Urden!

La llamada lo dejó helado, los dejó helados a todos, y los ojos de todos, tanto los de Guenhwyvar como los de Thurgood, que se debatía debajo del felino, miraron hacia un lado y vieron a un hombre alto, de mediana edad y muy atildado, que entraba en la nave. Llevaba una sobrevesta con grandes botones de cobre, y un alfanje sobre una cadera.

—¿Deudermont? —preguntó Drizzt con incredulidad, reconociendo sin duda al capitán del *Duende del Mar*.

—Drizzt Do'Urden —repitió el capitán Deudermont, sonriente. Después, se volvió hacia la compañera de Drizzt y la saludó—: ¡Catti-brie!

Todos bajaron las armas. Un par de hombres, obviamente sacerdotes, entraron detrás de Deudermont y corrieron a atender a los heridos.

—¿Estabas usando este frente para cazar piratas? —preguntó Catti-brie.

—¿Y vosotros también? —preguntó a su vez el capitán.

—Sacadme de encima a esta bestia pulgosa —se oyó a modo de gruñido, y todos se volvieron a mirar a Thurgood, a quien Guenhwyvar tenía de espaldas en el suelo.

Sólo que, en realidad, no era Thurgood ni era un capitán pirata, y en cuanto Guenhwyvar se apartó, el hombre, ahora esbelto y vestido con indumentaria normal, una vez despojado de su disfraz mágico, se puso de pie y se sacudió la ropa enérgicamente.

Drizzt reconoció entonces en él al mago residente del *Duende del Mar*.

—¿Robillard?

—El mismo —dijo Deudermont con tono que al orgulloso mago le pareció irónico y burlón.

Robillard le dirigió una mirada torva que hizo que Drizzt recordara con más exactitud al adusto personaje.

El drow se quitó el parche del ojo, se echó hacia atrás el pelo y dejó al descubierto los inconfundibles ojos color lavanda. A su alrededor, todos enfundaron rápidamente las armas. Sin embargo, algunos hombres todavía lo miraban con desconfianza y se resistían a apartar la mano de la empuñadura de la espada.

Para Drizzt, un drow que se abría camino en el mundo de la superficie donde su

raza era temida y odiada, esa reacción no representó una sorpresa.

—¿A qué debe Aguas Profundas esta visita? —preguntó el capitán Deudermont, acercándose, mientras Catti-brie se colocaba a su lado—. ¿Y cómo están Bruenor y Mithril Hall?

—Vinimos buscando el *Duende del Mar* —explicó Drizzt—, para aceptar la oferta del capitán Deudermont de navegar con él a la caza de piratas.

Al capitán se le iluminó la cara al oírlo, aunque unos cuantos de los hombres que lo rodeaban volvieron a ponerse nerviosos.

—Me parece que tenemos mucho de que hablar —dijo Deudermont.

—Sin duda —contestó Drizzt—. Confiábamos en traer un bagaje a nuestra llegada, pero parece ser que el bagaje era tu propia tripulación.

Deudermont se volvió astutamente hacia Catti-brie.

—Esto, sin duda, fue cosa tuya.

La mujer se encogió de hombros.

—Pero bueno, no me dirás que vamos a hacernos a la mar con un elfo drow —protestó uno de los hombres de Deudermont, mostrando su espada desafiante.

—Éste no es un drow cualquiera —replicó Deudermont—. Tú eres nuevo en mi tripulación, Mandar, por eso no recuerdas las épocas en que estos dos navegaban con nosotros.

—Eso no es lo que importa —dijo el otro que todavía no había enfundado el arma, uno que también se había incorporado recientemente al *Duende del Mar*—. Un drow es un drow.

Hubo una tercera voz que se sumó a ese modo de pensar y varios otros empezaron a asentir con la cabeza.

Deudermont le hizo a Drizzt un guiño que acompañó con un encogimiento de hombros, y cuando el elfo oscuro empezó a decir que aceptaba la sentencia sin queja, el alto capitán le impuso silencio alzando una mano.

—Le ofrecí a Drizzt Do'Urden un sitio a bordo del *Duende del Mar* —les dijo a todos—, un sitio que se ganó por sus hazañas y que no va a echar por tierra la reputación de su raza.

—No puedes culparlos por su inquietud —dijo Robillard.

Deudermont hizo una pausa y meditó sobre esas palabras un buen rato. Miró a Drizzt, que permanecía impasible con Guenhwyvar a su lado. Miró a Catti-brie, que lo flanqueaba por el otro lado y que parecía mucho menos dispuesta a admitir el prejuicio. El capitán se dio cuenta de que el gesto de desprecio era lo único que la ayudaba a contener las lágrimas de frustración.

—¡Ah!, claro que puedo culparlos, y lo hago, Robillard, amigo mío —afirmó Deudermont, que se volvió y los recorrió a todos con una mirada implacable—. Yo digo que Drizzt Do'Urden es un tripulante merecedor de estar a mi lado, de valía probada y no sólo a bordo del *Duende del Mar*. Muchos de los aquí presentes han sido testigos de su actuación, tú mismo entre ellos.

—Es cierto —admitió el mago.

Drizzt empezó a decir algo porque sabía adónde iba a llevar eso y jamás había sido su intención provocar un motín entra la buena tripulación del *Duende del Mar*. Pero una vez más el capitán Deudermont se volvió hacia él y lo detuvo antes de que realmente pudiera expresar su opinión, en esa ocasión con una sonrisa auténtica y despreocupada.

—A menudo trato de calibrar el carácter de mi tripulación —les dijo tranquilamente al drow y a Catti-brie—. Veo este momento como una oportunidad para mirar en el interior del corazón de un hombre.

Se volvió hacia sus tripulantes.

—¡Drizzt se va a hacer a la mar con el *Duende del Mar*, y estoy satisfecho de recibirlo, y satisfechos estaremos todos cuando nos enfrentemos a los piratas de tener a sus curvas cimitarras de nuestro lado, y de contar entre nosotros con su gran pantera y con la fantástica Catti-brie!

Empezaron los murmullos de protesta, pero Deudermont se impuso a ellos.

—Todo el que no pueda aceptarlo, queda fuera de la tripulación —dijo—. Sin juicio y sin perjuicio, pero sin posibilidad de recurso.

—¿Y si pierdes a toda la tripulación del *Duende del Mar*? —preguntó desde un lado un marinero curtido y de mirada torva.

Deudermont se encogió de hombros como si no importara, y de hecho, Drizzt entendió las verdaderas intenciones que había detrás de esa acción.

—No será así porque Robillard es un hombre demasiado grande como para ceder a esos prejuicios.

Se volvió hacia el mago, que midió a la tripulación con una mirada ceñuda y, a continuación, se colocó junto a Drizzt y a Catti-brie, aunque, por si acaso, del lado opuesto a Guenhwyvar.

Un momento después, otro hombre se unió a él, y después, dos más. Luego, fue uno de los sacerdotes, junto con el hombre al que había pillado la flecha de Catti-brie.

Al cabo de un minuto, los únicos dos que no estaban junto a Drizzt eran los que primero habían cuestionado la decisión. Los dos estaban de pie y empuñaban sus armas. Se miraron el uno al otro, y uno dijo:

—No estoy dispuesto a navegar con ningún drow.

El otro envainó su espada, levantó las manos y se volvió para unirse a los demás.

—¿Qué estás haciendo, Mandar?

—Deudermont dice que está bien.

—¡Bah! —dijo el primero con gesto despectivo.

Escupió en el suelo, envainó el arma y a grandes zancadas se dirigió hacia el grupo, pero Deudermont lo detuvo alzando la mano.

—No lo vas a aceptar. No de una manera sincera. Y por lo tanto, yo no te acepto a ti. Pásate por el *Duende del Mar* por la mañana para recibir tu liquidación, y luego, ve a donde quieras.

—Pero… —se dispuso a protestar el hombre.

—Veo perfectamente dentro de tu corazón, y lo que veo no me gusta. Márchate.

El hombre volvió a escupir, se dio la vuelta y se marchó hecho una furia.

—Estaba dispuesto a venir con nosotros —protestó Mandar.

—En cuerpo, pero no de corazón —explicó Deudermont—. Cuando estamos ahí fuera, en mar abierto, sólo podemos confiar los unos en los otros. Si la espada de un pirata estuviera a punto de matar a Drizzt Do'Urden, ¿habría corrido a bloquearla?

—¿Y los demás? —preguntó Mandar.

—Adiós, Mandar —dijo Deudermont sin la menor vacilación—. Tú también puedes pasarte por el *Duende del Mar* por la mañana para recibir tu paga.

Mandar tartamudeó y escupió. Después, se marchó con una risita.

Deudermont no lo miró mientras se alejaba, sino que se volvió hacia la tripulación.

—¿Algún otro? —preguntó.

—No era nuestra intención causar tantos problemas —comentó Drizzt cuando se hizo patente que nadie más se marcharía.

—¿Problemas? —dijo Deudermont, haciendo suya la palabra—. Para el *Duende del Mar*, juzgo la valía de un hombre por su espada, pero eso es secundario, porque mucho más importante es su carácter, su disposición a dejarlo todo y a servir en unidad absoluta con el resto de la tripulación. El que no pueda hacer eso no es bienvenido a navegar conmigo.

—Soy un drow. Ésta no es una situación corriente.

—Es cierto. Es una de esas ocasiones en las que puedo ver con más claridad en el corazón de un hombre. Hoy la tripulación del *Duende del Mar* ha salido reforzada, y no sólo por la incorporación de dos… —bajó la vista hacia Guenhwyvar y rectificó —, de tres valiosos recién llegados.

Drizzt miró a Catti-brie, que lucía una sonrisa de oreja a oreja, y se dio cuenta de que la satisfacción de la mujer estaba justificada. Ése era el capitán Deudermont tal como lo recordaban, y ambos habían rogado secretamente que sus recuerdos no se hubieran desfigurado con el paso del tiempo y con esos fervientes deseos que les habían hecho recorrer tantas millas.

—Bienvenidos a bordo, Drizzt Do'Urden, Catti-brie y Guenhwyvar —dijo Deudermont afectuosa y sinceramente.

Las palabras sonaron a música en los oídos del solitario drow.

CAMARADAS ENFRENTADOS

Publicado por primera vez en
Realms of the Elves, *Wizards of the Coast, 2006*

D el mismo modo que escribía sobre Entreri y Jarlaxle en las antologías de cuentos mientras componía el siguiente libro donde aparecía Drizzt, escribía sobre Drizzt en este cuento mientras recorría el camino con Entreri y Jarlaxle en las novelas. Una vez más, con «Camaradas enfrentados» lo que hice fue atar algunos cabos sueltos de la trilogía *Las Espadas del Cazador*. Podría haber incluido esta historia como un capítulo extra en *Los Senderos de la Muerte* o en *Las Dos Espadas*, pero en ese formato, la resolución de Drizzt y Ellifain habría parecido abrupta, y la exploración de la reacción de Tos'un ante la oportunidad inesperada que se le presentaba habría dado lugar a muchas otras escenas.

Atar esos cabos sueltos de esta manera en un cuento me permitió presentar estos acontecimientos bastante cruciales bajo una luz propia, en lugar de enterrarlos en relatos ya de por sí cargados de intriga y de mil otras partes en movimiento.

Por lo que respecta a Ellifain, a lo que se reduce esta resolución es a la necesidad de liberar a Drizzt, en parte, del peso que lleva sobre sus hombros. Me temo que sólo se puede maltratar tanto a un personaje antes de acabar con él, y seguramente lo más trágico que le había sucedido a Drizzt hasta la fecha, peor aún que perder a su padre, había sido la muerte de Ellifain. La torturada elfa no merecía su destino, el destino que le impuso la estirpe de Drizzt en una brutal incursión mucho tiempo atrás. Su odio estaba bien arraigado, aunque equivocado en su objeto, Drizzt. A pesar de todo, Drizzt, sin duda, comprendía su descabellado y ciego deseo de verlo muerto. Fue por eso por lo que cuando la mató se vio atormentado por la sensación de injusticia y por el sentimiento de culpa al mismo tiempo.

Yo perdí a mi padre en 1985. Estábamos unidos, muy unidos. Él era mi amigo, mi entrenador, mi papá. Era una parte muy importante de mi vida diaria, y su muerte llegó de forma repentina e inesperada. A pesar de todo el dolor que la visitante tenebrosa nos dejó aquel día de junio de 1985, fui capaz de superar rápidamente mi duelo y pasar a la etapa de la aceptación, y a apreciar los años que habíamos pasado juntos; estoy seguro que en gran medida porque no había quedado nada sin decir entre nosotros. Aunque me habría gustado vivir mil aventuras más con papá, que él hubiera tenido la ocasión de ver a mis hijos transformados en personas de pro, de ver que por fin me publicaban una novela, de compartir conmigo esta experiencia, no tenía sentido seguir pensando en las cosas que quedaban por hacer, las cosas que quedaban por decir. En suma, no albergaba culpa alguna en relación con mi padre. Nos profesamos amor y amistad en todo lo que hicimos, día tras día.

En *El refugio*, Drizzt habla de la culpa como una espada de doble filo, como la más pesada de todas las emociones, y también como una confirmación de la

conciencia. A menudo, como nos sucede a todos, se deja llevar por esa emoción particular, y por lo que respecta a la pérdida, llega a la conclusión de que el duelo es mil veces más doloroso cuando va acompañado de la culpa. Con Ellifain, este sentimiento se exacerbó, y una vez más Innovindil lo ayudó a superar este dilema, ofreciendo su propio cuerpo mortal como vasija de resolución. Y en cuanto Drizzt fue capaz de superar esa culpa, pudo también aceptar el destino de Ellifain.

Para Tos'un, exploré otro tema común de estos libros. A través de él y de las elecciones que hace, especialmente su desafío a *Khazid'hea* en lo relativo a la muerte de Sinnafein, nos encontramos con una versión a menor escala de Obould, un lugar donde el pragmatismo derrota al mal, donde una criatura criada en una visión tan distorsionada del mundo encuentra, tal vez, un momento de verdad. Al igual que Obould, a quien por una ironía del destino la ceremonia clerical le infundió la sabiduría para escapar quizá de todo lo que conlleva su pertenencia a la raza orea, Tos'un se enfrenta a una decisión que encara instinto frente a pragmatismo. ¿Hay una forma mejor para el elfo drow, aun cuando implique el abandono de antiguos odios y prejuicios? A esta misma elección se enfrentan Drizzt y Bruenor en la guerra en general, por supuesto. ¿Redunda realmente en un mundo mejor la aceptación de Obould y de su reino? Aparentemente, estas preguntas parecerían fáciles de responder: no hay duda de que a Tos'un le iría mejor uniéndose a los elfos de la superficie. No cabe duda de que en la decisión de Bruenor son determinantes la presencia de un ingente ejército orco y la falta de apoyos en la zona. Pero no hay que pasar por alto las emociones, y estos odios están muy arraigados.

Por desgracia, en nuestro mundo sucede lo mismo con muchos conflictos.

Contempló el cielo nocturno con expresión un tanto burlona, ya que el solitario drow, Tos'un Armgo, había pensado que jamás volvería a ver el enorme cielo del mundo de la superficie. Años atrás, en la época de la incursión drow a Mithril Hall, Tos'un había renunciado a sus compañeros y a su Casa, prefiriendo la deserción a la locura permanente y a la mortífera guerra que se habían desatado en Menzoberranzan.

Había encontrado amigos, un grupo de elfos oscuros también renegados, y los cuatro juntos se habían labrado una buena vida en los túneles superiores de la Antípoda Oscura, e incluso entre los habitantes de la superficie, especialmente el rey Obould y los orcos. Los cuatro habían tenido mucho que ver en la invasión que había llevado al ejército de Obould a las puertas de Mithril Hall. Los instigadores drows habían propiciado una alianza encubierta entre Obould y los gigantes de los hielos de las montañas septentrionales, y le habían llenado la cabeza al rey orco de visiones de gloria.

Pero ahora los tres drows compañeros de Tos'un estaban muertos. La última en caer, la sacerdotisa Kaer'lic, había sido asesinada ante los ojos de Tos'un por el propio rey Obould. Sólo su rapidez y la pura suerte habían salvado a Tos'un de sufrir el mismo destino.

Así pues, estaba solo. «No, solo no», rectificó, poniendo una mano sobre la elaborada empuñadura de *Khazid'hea*, una espada con conciencia propia que había encontrado en el devastado lugar donde se había producido el enfrentamiento de Obould con Drizzt Do'Urden.

Deambulando por los caminos del recién fundado reino de Obould, rodeado de apestosos y estúpidos orcos, Tos'un había llegado a la conclusión de que era hora de abandonar el mundo de la superficie y de volver a los recónditos túneles de la Antípoda Oscura; incluso tal vez de emprender el regreso a Menzoberranzan, de reunirse con los suyos. Una cueva profunda lo había llevado a un complejo de túneles y a caminos que, atravesando la Antípoda Oscura superior, lo condujeron a terreno conocido, a la antigua morada que había compartido con sus tres compatriotas drows. A partir de allí, Tos'un sabía cómo llegar a los túneles más profundos.

Caminó, pues, pero a cada paso sus dudas se acrecentaban. A Tos'un nada le resultaba ajeno en la Antípoda Oscura; había vivido el primer siglo de su vida como noble soldado en las filas de la Casa Barrison del'Armgo de Menzoberranzan. Había encabezado partidas de exploración por los túneles, e incluso por dos veces había prestado servicios de protección a caravanas con destino a la ciudad mercantil de Ched Nasad.

Sabía cómo era la Antípoda Oscura.

En su fuero interno no ignoraba que no podía sobrevivir solo en esos túneles.

Cada paso se hacía más lento y reflexivo que el anterior. Las dudas empañaban sus pensamientos, e incluso la vocecita que oía en su cabeza y a la que identificaba

como la comunicación empática de *Khazid'hea*, lo instaba a volver atrás.

Al salir del túnel, con las estrellas encima de su cabeza y el viento frío en la cara, Tos'un se encontró solo y confuso.

«Hallaremos nuestro sitio —le aseguró *Khazid'hea* telepáticamente. Somos más fuertes que nuestros enemigos. Somos más listos que nuestros enemigos».

Tos'un Armgo no pudo por menos que preguntarse si la espada con conciencia propia habría incluido a Drizzt Do'Urden y al rey Obould en esas apreciaciones.

A lo lejos se encendió una hoguera, o un fogón, y al verla el drow se acordó de que llevaba más de un día sin comer.

—Vayamos y reunámonos con algún orco bien provisto —le dijo a su rugiente estómago—. Tengo hambre.

Khazid'hea estuvo de acuerdo.

Khazid'hea siempre estaba hambrienta.

La luz del sol arrancaba destellos a las alas de blanco plumaje de la criatura equina mientras Drizzt Do'Urden conducía al pegaso por un profundo barranco y daba la vuelta. Montada en su propio pegaso al norte del elfo oscuro, la elfa Innovindil vio la escena con absoluta claridad gracias al contraste que ofrecían las grandes nubes tenebrosas que se cernían sobre los Pantanos de los Trolls hacia el sur. Los dos habían salido de Mithril Hall hacía tres días, confiando en que la tregua entre los enanos del clan Battlehammer y el ejército orco invasor se mantendría durante los crudos meses invernales. Drizzt e Innovindil tenían que adentrarse en el oeste, hasta llegar a la Costa de la Espada, para recuperar el cuerpo de Ellifain, una elfa de la luna y pariente de Innovindil, muerta a manos de Drizzt en un trágico malentendido.

Al principio, habían tomado dirección sur-sudoeste, pensando sobrevolar la ciudad de Nesme, en las orillas septentrionales de los temidos Pantanos de los Trolls, para ver cómo se estaban encaminando los trabajos de reconstrucción después de los encarnizados combates del verano anterior. Habían pensado atravesar Nesme, bordeando los Pantanos de los Trolls, para tomar una ruta más meridional hacia el oeste y la distante ciudad de Luskan.

Hacía un frío espantoso, ya que soplaba con fuerza el viento invernal. *Amanecer* y *Atardecer*, sus dos corceles pegaso, no se quejaban, pero Innovindil y Drizzt sólo podían permanecer en el aire durante cortos períodos, tan intenso era el frío en la cara. Bruenor los había provisto de buenos abrigos y capas de piel de foca además de gruesos mitones y gorros, pero el viento castigaba demasiado la poca piel que les quedaba expuesta y mantenerse mucho tiempo en las alturas resultaba imposible.

Cuando Drizzt terminó su indolente vuelta, Innovindil empezó a hacerle señas de que tomaran tierra en una meseta que había al este de su posición, pero el drow también le hizo señas indicando un lugar hacia el oeste y un poco al norte, y no para

que descendiera, sino sólo para que mirara.

La expresión de Innovindil se oscureció en cuanto se volvió hacia allí, porque no le pasó desapercibido lo que le mostraba el drow: una línea de puntos negros que evidentemente eran orcos avanzando hacia el sur por un estrecho camino.

Amanecer pasó volando por debajo de ella cuando Drizzt empezó a descender en círculo, lentamente. Llevó una mano a una de sus cimitarras y la sacó apenas de su vaina, e hizo un gesto con la cabeza, como preguntándole si estaba en disposición de luchar.

La elfa le sonrió mientras conducía a *Atardecer* en pos de él, siguiendo a Drizzt en su descenso.

—Cruzarán justo al oeste de donde nos encontramos —le dijo el drow cuando ella tomó tierra sobre una roca ancha y plana a escasos metros de él.

La elfa no pudo ver la blanca sonrisa de Drizzt porque él se había tapado media cara con la bufanda, pero era indudable que sus ojos color lavanda intenso le estaban sonriendo.

Innovindil se aflojó el cuello y echó atrás la capucha para dejar al viento su larga cabellera dorada, y devolvió la mirada de Drizzt.

—Nos quedan cientos de kilómetros de camino y el invierno se nos echa encima. ¿Estás dispuesto a retrasar nuestro viaje por matar a unos cuantos orcos?

Drizzt se encogió de hombros, pero cuando se bajó la bufanda todavía podía verse su sonrisa ávida.

Innovindil no encontró argumentos para rebatir eso.

—Deberíamos ver qué se proponen —explicó el drow—. Me sorprende ver orcos avanzando tan al sur en este momento.

—¿Quieres decir ahora que su rey ha muerto?

—Habría pensado que la mayoría de los orcos estarían volviendo hacia el norte y a la seguridad de sus guaridas en la montaña. ¿Se propondrían ejercer presión con sus ataques cuando faltaba esa fuerza unificadora que era Obould?

Innovindil tendió la mirada hacia el oeste, aunque al descender habían perdido de vista a los orcos.

—Es posible que al menos algunos se hayan vuelto demasiado confiados. Fue tal la parte del mundo que se rindió a sus arrolladoras fuerzas que tal vez hayan olvidado la poderosa resistencia que se ha alineado contra ellos.

—Deberíamos recordárselo —dijo Drizzt.

Pasó una pierna por encima del lomo del pegaso y se quedó sentado de lado sobre su montura, mirando a Innovindil; a continuación, dio una voltereta por encima de ella y se dejó caer del otro lado ágilmente sobre los pies. Se desplazó, entonces, por debajo del cuello del animal dándole cariñosas palmaditas.

—Veamos qué se proponen —le dijo a la elfa—, y después los ponemos en fuga.

—A los que no matemos directamente —accedió Innovindil.

La elfa se dejó caer de la montura y desató el gran arco que llevaba atado a la

parte trasera de la silla.

Confiando en que los inteligentes pegasos estarían tranquilos y seguros, los dos partieron a toda velocidad, sorteando sigilosos y ágiles las desiguales piedras. En un principio fueron en dirección noroeste, pensando en llegar al largo barranco un poco por delante de los orcos, pero el ruido de piedra contra metal los detuvo e hizo que cambiaran el rumbo hacia el sudoeste.

Poco después, Drizzt se acercó reptando hasta un alto afloramiento de piedra, y aunque aclaró la fuente de los martillazos, su confusión creció de inmediato. Allí abajo, en un lugar donde el camino formaba un cuello de botella, vio a un grupo de orcos trabajando afanosamente para construir un muro de piedra acuñada.

—Una puerta —señaló Innovindil cuando llegó a su lado.

Los dos observaron a varios orcos que subían el camino desde el sur trayendo rocas.

—Tenemos que observar mejor —comentó Innovindil.

—El sol se está poniendo rápidamente —dijo Drizzt, levantándose y aprestándose a volver hacia el este, donde estaban los pegasos.

Les quedaba menos de media hora de luz de día, pero fue suficiente para averiguar mucho más de lo que habían pensado. A apenas unos cientos de metros de la puerta aún inacabada había un montón de piedras apiladas, y a unos cien metros por delante de ése, otro más. En ambos sitios había centinelas apostados, mientras los trabajadores retiraban piedras del montón más próximo a la puerta para cortarlas y colocarlas en el formidable muro.

Era indudable que había coordinación y táctica de trabajo.

—La caída de Obould todavía no ha mermado su unidad y su precisión —dijo Innovindil.

—Llevan uniformes —dijo Drizzt.

Daba la impresión de que casi no podía respirar, e Innovindil se dio cuenta de que se debía a algo más que al viento frío.

La elfa vio que tenía razón, porque los centinelas de los tres puestos llevaban cascos de hueso blanco similares en forma de calavera y vestían tabardos negros idénticos.

—Su táctica es perfecta —continuó el drow, que había visto muchas escenas similares en su época de Menzoberranzan entre su pueblo guerrero—. Montan rápidamente bloqueos para frenar a sus atacantes, para que no los cojan en una posición vulnerable en el lugar de su construcción más permanente.

—Los orcos siempre han sido listos, aunque les ha faltado unidad —le recordó la elfa.

—Da la impresión de que Obould ha puesto remedio a la debilidad que representa esto último más a fondo de lo que pensábamos. —El drow miró a su alrededor, desplazando la mirada en la dirección de Mithril Hall—. Es preciso que investiguemos esto más a fondo y que volvamos con Bruenor —dijo, mirando de

nuevo a su compañera elfa.

Innovindil le sostuvo la mirada un instante, y luego negó con la cabeza.

—Ya hemos fijado nuestro destino.

—No podíamos saberlo.

—Todavía no lo sabemos —replicó ella—. Quizá estos exploradores y trabajadores orcos del sur no estén enterados aún del fallecimiento de Obould. No podemos suponer que lo que aquí vemos sea lo que podemos esperar dentro de un mes, o después de la estación invernal. En cualquier caso, la tregua se mantendrá con la llegada de las nieves y el frío, y nada de lo que podamos decirle al rey Bruenor modificará sus preparativos para el invierno.

—Aún podrías recuperar el cuerpo de Ellifain —dijo Drizzt.

Innovindil asintió.

—Es importante para mi pueblo —replicó—, y para que te aceptemos.

—¿Es éste un viaje para recuperar a un alma perdida? ¿O lo es para determinar la veracidad de un amigo potencial?

—Ambas cosas.

Drizzt se inclinó hacia atrás, como si lo hubieran herido, e Innovindil lo sujetó.

—Para mí no —le aclaró—. A Innovindil no tienes nada que demostrarle, Drizzt Do'Urden. Nuestra amistad es sincera, pero no quisiera que quedaran dudas pendientes entre mi pueblo herido y airado. La población del Bosque de la Luna no es muy numerosa. Perdónanos nuestras cautelas.

—¿Te han encomendado que hicieras esto?

—No fue necesario. Entiendo lo importante que es, y no dudes de que yo, de que todo mi pueblo, le debemos esto al ser perdido. La caída de Ellifain señala un gran fallo en el Bosque de la Luna, porque no fuimos capaces de convencerla de lo erróneo de su conducta. Su corazón estaba demasiado dolido, y puesto que no le ofrecimos ningún remedio para ello, nosotros, los habitantes del Bosque de la Luna, no podemos por menos que ver en la caída de Ellifain nuestro propio fracaso.

—Y ¿cómo pondrá remedio a eso el hecho de recuperar su cuerpo?

Innovindil se encogió de hombros.

—Tendremos que averiguarlo —dijo.

Drizzt no tenía respuestas en ese caso, ni creía que le correspondiera a él seguir preguntando. Había accedido a volar con Innovindil a la Costa de la Espada y así lo haría. Al menos eso era algo que le debía. Pero, más importante aún, se lo debía a Ellifain, la elfa perdida a la que él mismo había dado muerte.

Volvieron a donde estaban sus cabalgaduras y siguieron más arriba por las sendas mientras la oscuridad se imponía y el frío se cerraba sobre ellos, afrontando el clima menos propicio para averiguar qué se proponían los orcos. Encontraron una repisa donde refugiarse del mordaz viento del nordeste y se acurrucaron el uno junto al otro.

Tal como habían previsto, aparecieron hogueras. Una fila de luces que se extendía desde la puerta en construcción hacia el norte. Lo más curioso era que cada tantos

minutos una flecha ardiente surcaba el aire de la noche. Durante más de una hora, Drizzt midió el resplandor de las señales tomando como referencia el movimiento de la luna y de la pequeña estrella que le iba a la zaga, y antes de que pasara mucho tiempo empezó a asentir con expresión admirada.

—No hay nada de aleatorio —informó a Innovindil—. Han creado un sistema codificado de señales.

La elfa se quedó un rato en silencio.

—¿Es así como nacen los reinos? —preguntó, al fin.

El día siguiente amaneció más templado y con menos viento, de modo que Drizzt e Innovindil no perdieron tiempo y, tras montar en sus corceles voladores, pronto estuvieron en el aire. Poco después tomaban tierra y avanzaban hasta un sitio en los altos riscos desde donde se podía ver la puerta en construcción. No tardaron en darse cuenta de que sus suposiciones habían sido acertadas. Los orcos seguían coordinando la demolición de las barreras de protección del sur con la construcción de la puerta más compleja. Pronto llegó la caravana que habían detectado en primer lugar, cargada de provisiones para los trabajadores, cosa que también les pareció realmente extraordinaria.

No hubo las rebatiñas propias de los orcos cuando se trataba de repartir comida y bebida; se distribuyó ordenadamente y se apartó una cantidad adecuada para aquellos que todavía estaban trabajando en el sur.

Más curiosa todavía era la rotación de los guardias. Varios guardias de la caravana reemplazaban a los de la muralla, que se dispusieron a regresar hacia el norte. También los recién llegados llevaban los cascos en forma de calavera y los tabardos negros, lo que al parecer era el uniforme de los subordinados de Obould.

Sorprendidos por el inesperado orden de los orcos, los dos elfos, la de la luna y el drow, se retiraron de la cornisa y volvieron a emprender el vuelo. Cogieron una ruta más septentrional, deseosos de explorar más a fondo la organización del ejército orco. Observaron la presencia de hogueras en lo alto de las colinas: un sistema de señales. También vieron otras caravanas bien protegidas avanzando por diversos caminos, como los tentáculos de un pulpo gigantesco. No resultó difícil encontrar el centro de esa criatura, un enorme campamento.

Pasaron volando más allá, continuando más hacia el norte, y en todas partes vieron señales de nuevas construcciones. Grupos de casas de piedra y muros incompletos podían verse en todos los valles cubiertos por la nieve y en las colinas; cabía deducir que se estaban sentando las bases de una nueva fortaleza.

—Según parece, la palabra no viaja rápida entre los orcos —dijo Innovindil cuando tomaron tierra en un valle protegido.

Drizzt no respondió, pero su expresión dubitativa era harto elocuente. No era

posible que todos esos orcos no hubieran conocido ya un hecho tan importante como la caída de Obould Muchas Flechas. ¿Sería posible que la cohesión que Obould había fomentado entre su pueblo lo hubiera sobrevivido?

Esa posibilidad sobresaltó a Drizzt. Lo previsible era que la decapitación del ejército orco, la muerte de Obould, actuara como un cáncer sobre las estúpidas bestias. Se suponía que las luchas internas y el egoísmo destruirían la integridad de sus enemigos; la naturaleza de los orcos llevaría a cabo lo que no había conseguido el ejército de Bruenor.

—Esto no ha hecho más que empezar —dijo Innovidil, y Drizzt se dio cuenta de que sus temores se reflejaban en su cara.

—Ha hecho algo más que empezar.

—No se ha puesto a prueba a nuestro enemigo desde la caída de Obould —dijo Innovindil—. Ni por la espada ni por la furia del invierno.

—Al parecer, se están preparando para ambos.

Innovindil puso la mano en el hombro del drow, y éste la miró a los azules ojos.

—No abandones la esperanza —le recordó la elfa—. No emitas juicio sobre cosas que todavía no podemos saber. ¿Qué suerte correrán estos restos del ejército orco cuando se desate toda la crudeza del invierno? ¿Qué harán cuando una u otra tribu decida que es hora de volver a la seguridad de su guarida en la montaña? ¿Tratarán los demás de impedir su retirada? Y, si lo hacen, si los orcos empiezan a luchar con los orcos, ¿cuánto tiempo tardará la masa en alimentarse de sí misma?

Drizzt echó una mirada a los caminos distantes y a los orcos en plena faena, y dejó vagar su mente algún tiempo.

—Es demasiado pronto para sacar conclusiones —dijo por fin—. Vayamos al oeste a cumplir nuestro objetivo. Puede ser que el día sea más brillante a nuestro regreso.

Innovindil lo cogió de la mano y lo condujo hasta los pegasos que esperaban, y pronto volvieron a estar de camino, volando hacia el oeste. Tenían kilómetros que recorrer antes de llegar a Luskan. Marcaron el rumbo y se atuvieron a él, y ambos trataron de aferrarse al razonamiento de que lo que habían visto, probablemente, no era un indicio de lo que encontrarían a su regreso.

Sin embargo, los dos miraban hacia los lados y observaban progreso y cohesión en un ejército de orcos que, según se suponía, debía estar desintegrándose.

Lo que habían visto ese día, las señales de fuego y las hogueras coordinadas de la noche, y lo que vieron al día siguiente, hasta que dejaron atrás a los orcos en el Paso Encantado, hacia el oeste, no contribuyó a afianzar su confianza.

Como miembro de la nobleza menor de una de las Casas importantes de Menzoberranzan, Tos’un Armgo había tenido muchos años de entrenamiento para la

guerra en Melee-Magthere, la escuela de guerreros. Había servido bajo las órdenes del brutal y legendario maestro de armas, Uthegental, que se había distinguido entre los guerreros drows por su feroz estilo ofensivo en la batalla. Nada famoso por su sutileza, lo que le faltaba de finura lo compensaba con pura fuerza y ferocidad, y los guerreros de Barrison del'Armgo a los que comandaba aprendieron a atacar deprisa y duro.

Tos'un no era una excepción, de modo que cuando descendió sobre una caravana de orcos, *Khazid'hea* en la mano derecha y una segunda espada en la izquierda, no vaciló. Atacó desde lo alto con un poderoso salto, clavando la espada de la izquierda mientras aterrizaba junto al orco que marchaba en cabeza; luego, volvió para atacar de lado con *Khazid'hea*, que abrió a la criatura desde el hombro hasta la cadera. Un cambio rápido, y con un revés de la misma espada atacó al siguiente orco de la fila, que alzó un saco de provisiones para bloquear el ataque.

La hoja, cuyo filo no tenía parangón en todo el mundo, entró y salió del saco atravesando el brazo levantado del orco y luego su sorprendida cara, con tal facilidad que Tos'un ni siquiera estaba seguro de haber alcanzado a la criatura.

Eso hasta que cayó convertida en un guiñapo ensangrentado.

Tos'un plantó el pie sobre el orco caído y dio un salto adelante, apuntándose otra muerte al atravesar con *Khazid'hea* las tablas del carro que abría la caravana y el pecho del orco que había saltado a la parte trasera para protegerse.

Sintió que la espada le pedía más dentro de su cabeza, infundiendo oleadas de rabia al drow, órdenes telepáticas que lo agitaban y lo impulsaban a seguir adelante con furia.

Un par de orcos se dispusieron a interceptarlo, adelantando sus espadas para detenerlo.

La segunda espada de Tos'un salió a su encuentro describiendo un arco a partir de la izquierda por debajo del arma del orco que tenía a su derecha. Así, por lo bajo, ejecutó una serie de movimientos, primero otra vez a la derecha, después a la izquierda, realizando bloqueos ligeros. Los orcos no se resistieron, porque los golpes no eran fuertes, pero ninguno de ellos cayó en la cuenta de que el drow iba orientando poco a poco sus espadas hacia arriba.

Tos'un se detuvo a la mitad de un movimiento y alzó en el aire su segunda espada para sorpresa de los orcos. En el mismo fluido movimiento, el drow se agachó y giró, deslizándose hacia delante con una rodilla en tierra y metiéndose por debajo de las espadas de los orcos. *Khazid'hea* entró a mansalva, cortando gruesos correajes y tabardos de cuero como si estuvieran hechos de pergamino.

Los dos orcos chillaron y dieron un paso atrás, cogiéndose con las manos las entrañas que llevaban de fuera.

Khazid'hea también chilló, pero de placer y dentro de la cabeza de Tos'un.

Otro par de guardias arremetieron contra el drow, rodeándolo uno por cada lado y tratando de alcanzarlo con sus lanzas de punta metálica. Tos'un analizó sus

movimientos y llevó a cabo un debate interno sobre el procedimiento que debía seguir, dónde bloquear y qué contraataque adoptar.

Cuando llegó la arremetida, el drow resultó estar más que listo. Con su agilidad y su rapidez superiores, deslizó el pie hacia atrás y se volvió a medias, esquivando el lanzazo que le pasó por la espalda y haciendo a un lado el que casi lo rozó por delante.

Un paso adelante puso uno de los orcos al alcance, y *Khazid'hea* cató más sangre.

El otro mentecato trató de alcanzar al drow por la espalda, y Tos'un ejecutó un brillante revés por detrás con su espada más corriente; giró siguiendo el movimiento de su propia arma mientras continuaba obligando a la lanza a apartarse y, con una estocada, atravesó limpiamente el corazón del orco.

La espada dio mil gracias a Tos'un.

El drow vio un claro a la izquierda, donde un orco empezaba a alejarse con dificultad. Intentó seguirlo, pero luego volvió atrás al ver a un par de orcos que corrían hacia la derecha, abandonando la carreta en un intento de salvar la vida. Dio unos cuantos pasos en pos de ellos, pero su demora le había hecho perder cualquiera oportunidad de alcanzarlos rápidamente, de modo que optó por envainar las espadas y dirigirse a las carretas para hacerse con el botín.

Khazid'hea guardó silencio, pero la espada estaba más intrigada que complacida. Tos'un era un buen espadachín, un sólido guerrero drow, sin duda superior a la mujer humana que la había esgrimido antes durante varios años, una guerrera que a menudo prefería el arco —un arma de cobardes— frente a la magnífica hoja de *Khazid'hea*.

«Tenemos mucho que aprender el uno del otro», transmitió la espada telepáticamente a Tos'un.

El drow bajó la vista hacia la empuñadura de *Khazid'hea*, y la espada pudo percibir su inquietud.

«Tú no confías en tus instintos guerreros», le explicó la espada.

Tos'un dejó la comida que había encontrado, desenvainó a *Khazid'hea* y sostuvo la reluciente hoja ante sus ojos rojos.

«Piensas demasiado», le dijo la espada.

Poco después, Tos'un la devolvió a la vaina y se dedicó a la comida.

«Está bien por el momento», le pareció a Khazid'hea. El drow no había pasado por alto la sugerencia. La espada estaría más dispuesta en el siguiente combate a ayudar al elfo oscuro a conseguir un estado de concentración más fluida, de mayor conciencia, de manera que pudiese confiar en sus habilidades y entender plenamente sus limitaciones.

No hacía mucho, Khazid'hea había sido empuñada por Drizzt Do'Urden, un campeón entre los drows. Aquel elfo oscuro había sorteado todas las intrusiones de la

espada con conciencia propia porque había conseguido el estado mental de un guerrero perfecto, un reconocimiento instantáneo de sus enemigos y una evaluación de sus capacidades. Drizzt se movía sin mediar pensamiento consciente, de una manera que era una fusión perfecta de pensamientos y acciones.

Khazid'hea había sentido ese instinto guerrero, la concentración que ponía a Drizzt por encima incluso de un guerrero tan exquisitamente entrenado como Tos'un Armgo. La espada sensitiva había estudiado intensamente a quien la empuñaba en el enfrentamiento entre Drizzt y Obould, y había aprendido del maestro.

Ahora se proponía enseñar esa técnica a Tos'un. Aunque ese drow jamás llegaría a tener un corazón y una voluntad tan poderosos como Drizzt Do'Urden, eso a ella la beneficiaba. Porque sin esa determinación interna y esa exacerbada orientación moral, aunque ganara en habilidad física, Tos'un no sería capaz de negar a *Khazid'hea* como lo había hecho Drizzt. La espada podía transformar a Tos'un en alguien físicamente formidable, pero sin el peso muerto del libre albedrío.

Khazid'hea no se conformaba con nada que no fuera lo mejor.

—Llevas unos días muy callado —le comentó Innovindil a Drizzt mientras montaban el campamento para pasar la noche.

El olor a salitre los invadía y el crepúsculo los saludaba desde el otro lado de la gran extensión de aguas oscuras que se estrellaban contra la Costa de la Espada. El tiempo se había mantenido y habían podido cubrir cientos de kilómetros mucho más de prisa de lo que habían pensado. Los dos elfos incluso se atrevían a esperar que, de mantenerse su buena suerte, podrían estar de regreso en Mithril Hall antes de que se desatara toda la crudeza del invierno, antes de que las nieves profundas llenaran el Valle del Guardián y los vientos helados los obligaran a viajar exclusivamente por la superficie. En el aire, los pegasos podían recorrer con facilidad cuarenta y cinco kilómetros en un solo día, y esos cuarenta y cinco kilómetros los llevaban en línea recta a su destino, sin tener que rodear cumbres o bordear ríos durante horas hasta encontrar un vado. Por la superficie, siguiendo caminos tortuosos y atravesando zonas desérticas, donde tenían que estar alertas a los monstruos y a las bestias salvajes, con suerte podían recorrer quince kilómetros un día cualquiera, y con más suerte aún si más de un tercio de esos kilómetros apuntaban directamente hacia su destino.

—Nuestro avance ha sido increíble —prosiguió Innovindil al ver que Drizzt, de pie al borde de un acantilado y con la vista fija en el mar, no hacía el menor intento de responder—. Rillifain está con nosotros —dijo, refiriéndose a un dios elfo de los bosques, una de las deidades de su clan del Bosque de la Luna—. Su aliento apaciguador está manteniendo a raya a los vientos invernales para que podamos recuperar a Ellifain y volver a toda velocidad.

Siguió adelante, hablando del dios Rillifain Rallathil y de las diversas leyendas asociadas con él. El borde inferior del sol parecía tocar las aguas a lo lejos y todavía seguía hablando. El cielo se volvió de un color azul intenso cuando el feroz orbe desapareció detrás de las olas, y entonces se dio cuenta de que Drizzt seguía sin escucharla, de que no la había escuchado en ningún momento.

—¿De qué se trata? —preguntó, acercándose a él. Volvió a preguntarlo un poco después y lo obligó a mirarla.

—¿Estás bien, amigo mío? —preguntó Innovindil.

—¿Qué era lo que sabía Obould y que nosotros no sabemos? —preguntó Drizzt por toda respuesta.

Innovindil dio un paso atrás con expresión de sorpresa en su bello rostro elfo. La había cogido desprevenida.

—¿Crees que hay orcos buenos y orcos malos? —prosiguió el drow.

—¿Orcos buenos?

—¿Te sorprende que un buen elfo drow como yo te haga semejante pregunta?

Innovindil abrió mucho los ojos al oír aquellas palabras y empezó a tartamudear buscando una respuesta, hasta que Drizzt la sacó del apuro con una sonrisa que la desarmó.

—Orcos buenos —dijo—. Bueno, de lo que estoy segura es de que no lo sé. Jamás he conocido a uno con buena disposición.

—Y si así fuera, ¿cómo ibas a saberlo?

—Bueno, entonces es posible que haya criaturas tales como orcos buenos —concedió una Innovindil evidentemente azorada—. Estoy segura de que no lo sabría, pero también estoy segura de que si bestias así existen, no son lo normal dentro de esa raza. Tal vez haya unos cuantos, pero ¿cuáles predominan, tus míticos orcos buenos o los que tienen propensión al mal?

—No tiene importancia.

—No creo que tu amigo, el rey Bruenor, estuviera de acuerdo contigo esta vez.

—No, no —dijo Drizzt, negando con la cabeza—. Si hay orcos buenos, aunque sólo sean unos cuantos, ¿no implicaría eso la existencia de diversos grados de conciencia dentro del corazón y la mente del orco? Si hay orcos buenos, aunque sean pocos, ¿no alimenta eso las esperanzas de que la propia raza esté avanzando hacia la civilización, como en su día sucedió con los elfos y con los enanos…, los halflings, los gnomos y los humanos?

Innovindil se lo quedó mirando como si no entendiera.

—¿Qué sabía Obould que nosotros no sepamos? —volvió a preguntar Drizzt.

—¿Estás dando a entender que había algo de bondad dentro del rey Obould Muchas Flechas? —preguntó Innovindil con un tono inconfundible de sorna en su voz.

Drizzt respiró hondo y se guardó sus consideraciones siguientes mientras estudiaba los sentimientos de su amiga Innovindil, que había visto a Obould abrir en

canal a su amante.

—Los orcos están manteniendo la disciplina y estableciendo las fronteras de su reino incluso sin él —dijo Drizzt, volviendo a mirar hacia el mar—. ¿Estaban listos para forjar su propio reino? ¿Fue ése el anhelo singular que Obould consiguió infundirles para hacerlos salir de sus guaridas?

—Volverán a luchar unos contra otros, tribu contra tribu —replicó Innovindil, y su voz seguía teniendo un tono áspero—. Se comerán los unos a los otros hasta que no quede de ellos más que una masa informe de necios irredentos. Muchos volverán a refugiarse en sus oscuros agujeros, y los que no, desearán haberlo hecho cuando el rey Bruenor avance sobre ellos, y cuando mi gente del Bosque de la Luna se una a la matanza.

—¿Y si no lo hacen?

—¿Dudas de los elfos?

—No me refiero a ellos —aclaró Drizzt—, sino a los orcos. ¿Y si los orcos no vuelven a pelearse entre ellos? Supón que surge otro Obould que mantiene su disciplina y sigue adelante con la fortificación de este nuevo reino.

—No puede ser que creas eso.

—Sólo planteo una posibilidad, y en todo caso, una pregunta que todos nosotros, desde Luna Plateada a Sundabar, desde Nesme a Mithril Hall, desde el Bosque de la Luna hasta las ciudadelas de Felbarr y Adbar, haríamos bien en poner el máximo cuidado en responder.

Innovindil se quedó pensativa un momento antes de contestar.

—Muy bien, pues, te concedo que exista la posibilidad. Si los orcos no se retiran, ¿qué hacemos?

—Es una pregunta a la que debemos responder.

—La respuesta parece obvia.

—Matarlos, por supuesto.

—Son orcos —replicó Innovindil.

—¿Sería realmente más prudente por nuestra parte hacerles la guerra para obligarlos a replegarse? —inquirió Drizzt—. ¿O a lo mejor aceptar su reino ayudaría a favorecer lo que de bueno pueda haber en ellos? Tal vez favorecería su florecimiento. Porque para mantener un reino, ¿no tienen que encontrar necesariamente cierto grado de civilización? ¿Y acaso la necesidad de tal civilización no establecería un predominio de los sabios sobre los fuertes?

La expresión de Innovindil revelaba que no lo estaba tomando muy en serio y, para ser sinceros, mientras las palabras iban saliendo de su boca, el propio Drizzt Do’Urden empezaba a pensar que no estaba muy en sus cabales. Sin embargo, sabía que tenía que redondear la idea; sentía que necesitaba expresarla con claridad para así poner orden en su barullo mental.

—Si llegamos a creer en la bondad generalizada de la sociedad elfa, o enana, o humana, es porque creemos que estos pueblos son capaces de avanzar hacia la

bondad.

—Sin duda, hay grandes atrocidades en nuestras respectivas historias, y siguen produciéndose hoy en día. ¿Cuántas guerras han librado unos humanos contra otros?

—Una —respondió Innovindil—, una guerra sin fin.

Drizzt sonrió ante ese inesperado apoyo.

—Pero todos creemos que nuestros respectivos pueblos avanzan hacia la bondad, ¿no? —dijo—. Los humanos, los elfos, los enanos…

—¿Y los drows?

Drizzt no encontró más respuesta que un encogimiento de hombros ante esa notable excepción.

—Nuestro optimismo se basa en un principio general de que las cosas mejoran, de que nosotros mejoramos. ¿Acaso nos equivocamos, o nos comportamos de una manera miope y necia, al considerar a los orcos como seres incapaces de una evolución semejante?

Innovindil se lo quedó mirando.

—Y ¿eso va en desmedro de nosotros mismos? —preguntó Drizzt.

La elfa seguía sin encontrar respuesta.

—¿Estamos limitando nuestra propia comprensión de esas criaturas a las que vemos como nuestros enemigos al creer que no son más que un simple producto de su historia? —insistió Drizzt—. ¿Nos equivocamos, perjudicándonos por ello, al pensar que son incapaces de crear su propia civilización?

—Tú partes de la base de que la civilización que han creado a lo largo de eones, en cierto modo, contraría su propia naturaleza —consiguió articular finalmente Innovindil.

Drizzt se encogió de hombros.

—Podrías estar en lo cierto —admitió.

—¿Dejarías la espada y te adentrarías en un enclave orco con la esperanza de que se tratase de orcos *inteligentes* y que, por lo tanto, no fueran a asesinarte?

—Claro que no —admitió Drizzt—. Pero ¿qué sabía Obould que nosotros no sabemos? Si los orcos no tienden al canibalismo, entonces, gracias al reconocimiento del Consejo reunido en Mithril Hall, tenemos pocas esperanzas de expulsarlos de los territorios que han ocupado.

—Pero ellos tampoco avanzarán —prometió Innovindil.

—O sea que se quedan con este reino que reclaman como propio —dijo Drizzt—. Y ese reino sólo prosperará con el comercio y el intercambio con los otros reinos que tienen alrededor.

Innovindil volvió a lanzarle una de sus miradas de incredulidad.

—Son sólo elucubraciones —replicó el drow con una sonrisa apaciguadora—, algo que hago a menudo.

—Estás dando a entender…

—Nada —la interrumpió él rápidamente—. Sólo me estoy preguntando si de aquí

a un siglo, o dos…, o tres, el legado de Obould podría ser algo que ninguno de nosotros ha pensado todavía.

—¿Los orcos viviendo en armonía con los elfos, los humanos, los enanos y los halflings?

—¿Acaso no hay una ciudad hacia el este, en los páramos de Vaasa, en la que sólo hay semiorcos? —preguntó Drizzt—, ¿una ciudad que ha comprometido su alianza con el rey paladín de las Tierras de la Piedra de Sangre?

—Sí, Palishchuk —admitió la elfa.

—Todos ellos, del primero hasta el último, son descendientes de criaturas de la estirpe de Obould.

—Las tuyas son palabras de esperanza. A pesar de todo, no encuentran un eco placentero en mi cabeza.

—La muerte de Tarathiel está demasiado fresca.

Innovindil se encogió de hombros.

—Yo sólo me pregunto si es posible que haya algo más en estos orcos de lo que queremos admitir —dijo Drizzt—. Únicamente me pregunto si nuestra idea de un aspecto de los orcos, por predominante que sea, no nos estará impidiendo ver otras posibilidades.

Drizzt lo dejó ahí, y luego se volvió a mira el mar.

Sin embargo, Innovindil lo sorprendió al decir:

—¿No fue ése el mismo error que cometió Ellifain con respecto a Drizzt'Do'Urden?

Una corriente de ruido blanco, vacía de contenido, invadió la cabeza de Tos'un mientras se abría camino por el campamento orco. Iba repartiendo estocadas y mandobles, y sembrando cadáveres de orco a su paso. Avanzaba en un imparable zigzag sin caer en ningún momento en una rutina predecible. Para el elfo oscuro todo era pura reacción, como si una música enardecedora dictara sus movimientos, desplazara sus pies, moviera sus manos. Lo que oía y lo que veía se mezclaban formando una sensación singular, un conocimiento absoluto de lo que lo rodeaba, que a la vez carecía de entendimiento; porque en ese momento de total claridad, Tos'un, paradójicamente, era consciente de todo y de nada al mismo tiempo.

La espada de la mano izquierda, una espada de factura drow, cambiaba constantemente de ángulo para desbaratar todos los ataques contra él. En un momento, cuando saltó hacia un lado para esquivar una piedra y luego se apartó con otro salto, esa espada se abrió a la izquierda y desvió una lanza, y después volvió para interceptar una segunda, haciéndola girar lateralmente para que pudiera pasar sin daño por su costado mientras él continuaba la destructiva trayectoria.

En tanto esa espada llevaba a cabo una labor defensiva, la otra, *Khazid'hea*,

golpeaba con saña. Cinco orcos muertos era la estela que había dejado el elfo oscuro, y otros dos estaban malheridos y tambaleantes. *Khazid'hea* había sido el instrumento letal para esos siete.

La espada con conciencia propia no estaba dispuesta a cederle a la otra el placer de una muerte.

La emboscada del campamento orco había sido rápida y feroz, y tres de los orcos habían caído ya cuando todavía los demás no tenían ni idea de que se estaba produciendo el ataque. De la docena de orcos que había en el campamento, ninguno había sido capaz de organizar una defensa coordinada contra el paso devastador de Tos'un, y las dos últimas muertes se habían producido durante la persecución de los orcos que huían.

A pesar de la falta de una auténtica oposición, *Khazid'hea* sentía que Tos'un estaba combatiendo mucho mejor ese día, de una manera mucho más eficiente y reflexiva. Todavía estaba lejos de equipararse a Drizzt Do'Urden, la espada lo sabía, pero su trabajo continuado, bloqueando los pensamientos del drow con ruido perturbador, obligándolo a reaccionar a sus sentidos con memoria muscular y no con decisiones conscientes, daba más velocidad y precisión a sus movimientos.

«No pienses».

Ése era el mensaje que Drizzt Do'Urden había enseñado a *Khazid'hea*, y era el que la espada sutilmente transmitía ahora a Tos'un Armgo.

«No pienses».

Debía dejarse llevar por sus reflejos e instintos.

Con la respiración agitada por el torbellino de furia, Tos'un hizo una pausa junto al trípode de madera que los orcos habían usado para colgar un caldero encima de un fogón. No lo amenazaba ninguna lanza ni se veía enemigo alguno por los alrededores. El drow miró lo que había hecho, la fila de orcos muertos y el par que todavía se debatía, se revolcaba y gemía. Tanto disfrutaba de los sonidos de su agonía que no hizo nada por ponerles fin.

Repasó mentalmente sus movimientos, volvió con el pensamiento sobre sus pasos, sus saltos y sus ataques. Tuvo que mirar por encima de una roca para confirmar que realmente había frenado un par de lanzas que le habían arrojado.

Allí estaban, tiradas en el barro, junto a la piedra.

Tos'un meneó la cabeza, sin acabar de entender lo que había pasado. Había cedido a su rabia y a su avidez de sangre.

Volvió a pensar en Melee-Magthere. Había sido un estudiante del montón, y como tal, una decepción para el poderoso Uthegental. En la academia, una de las

principales lecciones era prescindir del pensamiento consciente y dejar que el cuerpo reaccionara tal como había sido entrenado para hacer. Tos'un jamás había apreciado antes el valor de esas lecciones.

De pie en medio de la devastación, Tos'un llegó a reconocer la diferencia entre los guerreros drow comunes —aunque contundentes, según las normas de cualquier raza— y los maestros de armas.

Comprendió que había librado esa batalla como podría haberlo hecho alguien como Uthegental: una armonía perfecta de instinto y espadas, con cada movimiento apenas un poco más rápido de lo que era normal en él.

Tos'un no sabía cómo había conseguido ese nivel de destreza en la batalla, y se preguntaba si volvería a repetirse. Sabía, más allá de toda duda, que *Khazid'hea* estaba complacida.

Sinnafain pasaba de un refugio a otro por el devastado campamento orco. Hizo una pausa detrás de una gran piedra y luego corrió hacia un cobertizo junto al cual había dos orcos muertos. Esa posición estratégica le ofreció una buena vista de las sendas hacia el oeste, la dirección que había tomado el elfo oscuro.

Estuvo oteando un par de segundos, captando con sus agudos ojos de elfa cualquier atisbo de movimiento, por leve que fuera. Una ardilla listada pasó entre unas piedras a unos diez metros de ella. Hacia un lado, un poco más lejos, una brisa removió algunas hojas secas y las hizo revolotear por encima del manto de nieve. No se veía al drow por ninguna parte.

Sinnafain pasó al siguiente punto, el trípode volcado del fogón. Se agachó detrás de la escasa protección que ofrecía y otra vez hizo una pausa.

La brisa avivó unas llamitas entre las brasas apagadas que había a su lado, pero ésa fue la única muestra de vida en el campamento. Con un movimiento afirmativo, la elfa alzó el puño, la señal que esperaban sus compañeros.

Como un aquelarre de fantasmas, los elfos de la luna aparecieron desde todos los confines del campamento muerto y entraron en silencio, como si flotaran, con sus capas blancas y marrón oscuro desdibujando sus formas en el paisaje invernal.

—Siete muertos y los demás han huido —observó Albondiel, el jefe de la patrulla —. Ese drow es astuto y rápido.

—Y también lo es su espada —añadió otro.

Cuando los demás lo miraron, les mostró uno de los orcos muertos, cuyo brazo había sido cercenado y el pesado escudo de madera cortado limpiamente en dos.

—Un poderoso guerrero, sin duda —dijo Sinnafain—. ¿Será posible que hayamos dado con un segundo Drizzt Do'Urden?

—Obould también tenía algunos drows en sus filas —le recordó Albondiel.

—Éste está matando orcos —respondió Sinnafain—, y sin clemencia.

—¿Es que los drows alguna vez han sido selectivos con sus víctimas? —preguntó otro del grupo.

—Conozco por lo menos uno que parece serlo —les recordó sin vacilar Sinnafain —. No estoy dispuesta a cometer los mismos errores que mi prima Ellifain. No prejuzgaré ni dejaré que me cieguen los rumores sobre su fama.

—Es posible que muchas víctimas hayan dicho cosas similares —le dijo Albondiel, pero cuando lo miró con desaprobación en los ojos, su sonrisa la tranquilizó.

—¿Otro Drizzt? —preguntó él retóricamente, y se encogió de hombros—. Si lo es, mejor para nosotros. Si no…

—Entonces, peor para él. —Fue Sinnafain la que terminó la frase, y Albondiel asintió—. Pronto lo sabremos.

Drizzt sacudió los restos de tierra helada y dejó a la vista la manta. Debajo de ella yacía el cuerpo acurrucado de Ellifain, la elfa que, estando equivocada, se había hecho pasar por el varón Le'Lorinel para tratar de matarlo.

Drizzt se detuvo y se quedó mirando el hoyo y el cuerpo envuelto en la manta. Estaba echada de lado, con las piernas plegadas sobre el pecho. Al drow le pareció tan pequeña como un niño de pecho.

Si pudiera volver atrás algo en su vida…

Se dio la vuelta y miró por encima del hombro a Innovindil, que rebuscaba en las alforjas de *Atardecer*. La elfa sacó, por fin, un incensario sujeto con un triángulo de cadenas delgadas y fuertes, y a continuación, un hisopo de mango de plata con piedras verdes engastadas y una cabeza bulbosa que tenía una malla de pequeños agujeros.

Innovindil volvió a las alforjas para coger el aceite y el incienso, y Drizzt se centró de nuevo en Ellifain. Otra vez repasó mentalmente los últimos momentos de vida de la pobre elfa, que habrían sido también los últimos momentos de la suya de no haber acudido Bruenor y los demás en su ayuda con la poción curativa.

Su fama había sido la perdición de Ellifain, lo sabía. Ella no podía soportar la reputación que él se iba forjando de buena persona, porque en sus recuerdos desfigurados de aquella noche brutal unas décadas atrás, veía a Drizzt como uno más de los malvados elfos oscuros que habían matado a sus padres y a tantos de sus amigos. Drizzt había salvado a Ellifain en esa ocasión al cubrirla con la sangre y el cuerpo de su madre asesinada, pero la pobre niña elfa, demasiado joven entonces para recordar, jamás había aceptado aquella historia.

Su rabia la había ido consumiendo, y en un cruel giro del destino, Drizzt se había visto obligado a destruir sin querer lo que en otro tiempo había salvado.

Tan absorto estaba mientras la miraba y pensaba en los tortuosos caminos que tan

trágicamente los habían puesto otra vez frente a frente que Drizzt ni siquiera oyó la apagada canción de Innovindil. Mientras rodeaba la tumba, la elfa fue rociando aceite mágico de conservación e incensando la superficie para tapar con su olor el hedor de la muerte.

Con su canción, Innovindil rogaba a los dioses elfos que rescataran a Ellifain de su rabia y su confusión.

Cuando Drizzt oyó su propio nombre, escuchó con más atención la canción de la elfa. Innovindil rogaba a los dioses que permitiesen a Ellifain mirar en el interior del elfo oscuro Drizzt y ver la verdad que había en el fondo de su corazón.

Acabó su canto de forma tan melodiosa y tranquila que dio la impresión de que su voz se fundía con la brisa nocturna. Las notas de aquella canción, transportadas por el viento, estuvieron repitiendo la melodía de Innovindil durante un buen rato.

La elfa le pidió ayuda a Drizzt, que gustosamente se dejó caer en el interior de la fosa al lado de Ellifain. Juntos sacaron el cuerpo y lo colocaron sobre otra manta limpia, con la cual lo envolvieron, y después lo ataron.

—¿Crees que estará en paz? —preguntó Drizzt cuando hubieron terminado y los dos se quedaron cogidos de la mano mirando el cadáver.

—En su padecimiento, seguía mereciendo la mano bondadosa de Corellan.

Tras un momento, Innovindil miró a Drizzt y vio la duda claramente reflejada en sus bellas facciones.

—No es eso lo que pones en duda —le dijo—. Lo que tú pones en duda es al propio Corellan.

Drizzt no respondió nada.

—¿A Corellan, concretamente? —preguntó Innovindil—. ¿O es que Drizzt Do'Urden pone en duda la mismísima existencia de una vida después de la muerte?

La pregunta pesó como una losa sobre los hombros de Drizzt, porque lo transportó a lugares por los que no solía permitir que transitaran sus pragmáticas ideas.

—No lo sé —replicó con tono lúgubre—. ¿Acaso lo sabe alguien?

—Se ha visto a los fantasmas, se ha conversado con ellos. Los muertos han vuelto a andar por el mundo, ¿no es cierto? Y han contado historias de su paso por el más allá.

—Creemos que los fantasmas son… fantasmas —dijo Drizzt—. Y los relatos de los retornados de entre los muertos son vagos, por lo que he oído. Esas prácticas no eran ajenas a las Casas nobles de Menzoberranzan, aunque se decía que arrancar un alma de los brazos de Lloth era propiciar su ira. Con todo, ¿son sus relatos algo más que sueños nebulosos?

Innovindil le cogió una mano y se la tuvo apretada un buen rato, aceptando su razonamiento.

—Es posible que creamos porque hacer lo contrario es descorazonador; es el camino a la desesperanza. Pero sin duda hay cosas que no podemos explicar, como la

crepitante magia que nos rodea. Si esta vida es finita, por más que sea tan larga como la de un elfo, entonces…

—Entonces, ¿es una broma cruel? —preguntó Drizzt.

—Eso parecería.

Cuando la elfa terminó, Drizzt estaba meneando la cabeza.

—Aunque este momento de conciencia de nosotros mismos sea breve —dijo—, un atisbo en la inmensidad de todo lo que es, todo lo que ha sido y todo lo que será, puede tener una finalidad, puede conllevar placer y significado.

—Hay algo más, Drizzt Do'Urden —dijo Innovindil.

—¿Lo sabes, o ruegas que lo haya?

—Lo ruego porque lo sé.

—Creer no es saber.

—¿Del mismo modo que percepción no es lo mismo que realidad?

Drizzt se quedó sopesando el sarcasmo de esa pregunta durante largo rato; después, se dibujó en su rostro una sonrisa de rendición y de agradecimiento a la vez.

—Creo que ella está en paz —dijo Innovindil.

—He oído de sacerdotes que resucitan a los muertos —intervino Drizzt, un comentario nacido de su incertidumbre y su frustración—. Seguramente, la vida y la muerte de Ellifain no son un caso corriente.

Su tono esperanzado se apagó cuando vio el gesto ceñudo de su compañera.

—Sólo quiero decir…

—Que tu propia culpa es un gran peso para ti. —Innovindil terminó la frase por él.

—No.

—¿Esa pregunta sobre la posibilidad de resurrección se debe a un interés por Ellifain o al propio interés de Drizzt Do'Urden? —insistió Innovindil—. ¿Querrías que los sacerdotes volvieran atrás lo que hizo Drizzt Do' Urden, eso que Drizzt Do'Urden no puede perdonarse?

Drizzt se dio la vuelta y otra vez se quedó mirando la pequeña forma cubierta por las mantas.

—Ella está en paz —dijo Innovindil de nuevo, y se volvió para plantarse ante él, obligándolo a mirarla a los ojos—. Hay conjuros que permiten a los sacerdotes o a los magos hablar con los muertos. Tal vez podríamos recurrir a los sacerdotes del Bosque de la Luna para que celebraran una sesión con el espíritu de Ellifain.

—¿Por el interés de Drizzt Do'Urden?

—Una razón muy válida.

Lo dejaron ahí y montaron su último campamento antes del regreso a casa. Más allá de la cadena montañosa que había al oeste, las eternas olas rompían contra las piedras intemporales burlándose de la mortalidad.

Innovindil aprovechó aquel ritmo de fondo para volver a cantar sus plegarias, y Drizzt se sumó a ellas después de haber aprendido la letra. Entonces, pensó que daba

lo mismo que las oraciones llegaran a la forma física de un verdadero dios; lo importante era el poder, la paz y la calma que transmitían.

Por la mañana, después de haber sujetado a Ellifain de través en el ancho lomo de *Atardeder*, la pareja emprendió el regreso a casa. Sabían que el viaje sería más largo porque ya tenían al invierno encima y deberían hacer más trayecto por tierra que por aire.

El orco se inclinó excesivamente, tal como Tos'un había previsto que lo hiciera, e impulsó su embarazoso espadón con demasiada fuerza en un mandoble de través. Trastabilló hacia un lado, y Tos'un aprovechó el momento para invertir su retroceso e iniciar un repentino asalto final.

Sin embargo, el drow se paró en seco cuando el orco se sacudió inesperadamente. Tos'un se agachó y adoptó una postura defensiva ante la sospecha de que su adversario, el último de un pequeño grupo al que habían tendido una emboscada, hubiera fingido el traspié.

El orco se sacudió otra vez y luego avanzó. Tos'un se disponía a bloquearlo, pero se dio cuenta de que aquello no era un ataque. Se hizo a un lado en el momento en que el orco caía boca abajo con un par de largas flechas clavadas en la espalda. Tos'un miró más allá del bruto muerto, hacia el otro lado del pequeño campamento, donde vio a una elfa de piel pálida y pelo negro de pie, con el arco en la mano y sin flechas colocadas en él.

«¡Mátala!». El grito de *Khazid'hea* resonó en su cabeza.

De hecho, ése fue el primer impulso de Tos'un. Hubo un destello en su mirada y a punto estuvo de dar un salto hacia delante. Podía llegar a ella y segarle la vida antes de que la elfa tuviera tiempo siquiera de preparar el arco, lo sabía, o antes de que pudiera sacar la pequeña espada que llevaba sobre la cadera y preparar una defensa apropiada.

El drow no se movió.

«¡Mátala!».

La expresión de la elfa ayudó al drow a resistirse tanto a la llamada de la espada como a su propio instinto asesino. Antes incluso de mirar a uno y otro lado, lo supo. Podría dar un paso antes de que una andanada de flechas lo derribara. Tal vez dos, si era lo bastante rápido y tenía suerte. En cualquier caso, jamás conseguiría acercarse a la elfa.

Bajó a *Khazid'hea* y repelió su torrente de maldiciones llenando su mente de miedo y cautela. La espada captó rápidamente la clave y se volvió silenciosa.

La elfa le dijo algo, pero él no lo entendió. Sabía un poco de élfico, pero no podía descifrar ese dialecto en particular. Un sonido llamó su atención, y al volverse hacia un lado, vio a un trío de arqueros elfos saliendo de entre las sombras con los arcos

listos para disparar. Otros tres hicieron su aparición por el otro lado.

Y el drow sospechaba que había más en la espesura. Hizo lo que pudo por informar silenciosamente a *Khazid'hea*.

La espada respondió con una sensación de impotente frustración.

La elfa volvió a hablar, pero en la lengua común de la superficie. Esa vez Tos'un reconoció el idioma, pero sólo entendió unas cuantas palabras. Se dio cuenta de que no lo estaba amenazando, sino que se limitaba a informarlo de su situación.

El drow le dedicó una sonrisa y envainó la espada. Levantó las manos para demostrar que no era una amenaza, y luego las bajó hacia los lados y se encogió de hombros. Los arqueros que tenía a uno y otro lado se relajaron, pero sólo un poco.

Otro elfo de la luna salió de entre las sombras. Este llevaba las vestiduras ceremoniales de un sacerdote. Tos'un reprimió su rechazo inicial a la vista del hereje y se impuso calma cuando el clérigo inició una serie de movimientos y suaves cánticos.

«Está formulando un conjuro de lenguas para poder comunicarse mejor contigo», le informó silenciosamente *Khazid'hea.*

«Sí, y un conjuro para distinguir entre verdad y mentira, si sus poderes son similares a los de las sacerdotisas de Menzoberranzan», respondió Tos'un.

Cuando completó la idea, el drow sintió que de la sensible espada fluía una extraña calma.

«Puedo ayudarte con eso —le explicó *Khazid'hea* al advertir su confusión y adelantándose a su pregunta—. El auténtico engaño es un estado mental, incluso frente a detecciones mágicas».

—Reconoceré tus intenciones y tus propósitos —le dijo a Tos'un el sacerdote elfo en palabras que el drow entendió perfectamente, lo que lo arrancó de su conversación privada con la espada.

Sin embargo, la conexión no se había interrumpido del todo, y Tos'un se dio cuenta de ello. Una sensación permanente de calma se filtró entre sus pensamientos e impregnó el tono de su respuesta oral.

De esa manera, fue avanzando por la línea de interrogatorio del sacerdote y respondiendo sinceramente, aunque sabía a la perfección que sus respuestas no tenían nada de honestas.

No ignoraba que sin la ayuda de *Khazid'hea,* ese día habría sentido las punzadas de una docena de flechas elfas.

«Y ¿adónde debo escapar? —preguntó Tos'un a *Khazid'hea* mucho más tarde—. ¿Qué me espera más allá del perímetro de este campo? ¿Tendría que volver a perseguir orcos para conseguir sus alimentos podridos, o aventurarme otra vez en los desiertos de la Antípoda Oscura donde no puedo sobrevivir?».

«Eres un drow —respondió la espada—. Ya has declarado antes tu odio por los elfos, los opresores de tu pueblo. Ahora no sospechan y, gracias a mi ayuda, están desprevenidos».

Tos'un no estaba tan seguro de eso. Era cierto que aquellos elfos que tenía más cerca parecían tranquilos. Podría vencer a unos cuantos de ellos, pero ¿y si había más acechando entre las sombras? Eso era lo que Tos'un se preguntaba, y la espada percibía esa pregunta.

Khazid'hea no tenía respuesta.

Tos'un observaba a los elfos moviéndose por el campamento. A pesar de que estaban próximos al enemigo, ya que se encontraban al otro lado del Surbrin y en territorio ganado por Obould, sonaban risas de una manera casi constante. Uno empezó una canción en élfico, y el ritmo y la melodía, aunque no entendía las palabras, transportaron a Tos'un de vuelta a Menzoberranzan.

«¿Quieres que elija entre estas gentes y la fea estirpe de Obould?», preguntó el drow.

La espada seguía sin responder dentro de su cabeza.

El drow se puso cómodo, cerró los ojos y dejó que lo invadieran los sonidos del campamento de los elfos. Consideró las vías que se le ofrecían y realmente ninguna parecía muy prometedora. No quería seguir solo. Sabía cuáles eran las limitaciones y la mortalidad de ese camino. En un momento dado, el rey Obould daría con él.

Se estremeció al considerar la muerte brutal de su perdida amiga drow, la sacerdotisa Kaer'lic. Obould le había abierto la garganta de un mordisco.

«Podemos vencerlo —le interrumpió *Khazid'hea*—. Puedes matar a Obould y apoderarte de sus ejércitos. ¡Su reino será tuyo!».

Tos'un hizo un gran esfuerzo por no reír en voz alta, y su incredulidad actuó como un bálsamo tranquilizador sobre la excitada espada. Con o sin *Khazid'hea*, en modo alguno quería Tos'un Armgo enfrentarse al poderoso rey orco.

El drow volvió a pensar en volver a la Antípoda Oscura. Recordaba la ruta, sin embargo, ¿le resultaría posible abrirse camino otra vez hacia Menzoberranzan? La mera idea del viaje provocó que se estremeciera otra vez.

Eso le dejaba a los elfos como única posibilidad; los odiados elfos de la superficie, los enemigos tradicionales de su pueblo. ¿Realmente podría encontrar un sitio entre ellos? Quería matarlos, a todos, casi tanto como su espada permanentemente hambrienta, pero sabía que abandonarse a semejante impulso lo dejaría sin opciones.

«¿Es posible que encuentre mi lugar entre ellos?», le preguntó a la espada. ¿Podría Tos'un llegar a ser el próximo Drizzt Do'Urden, un renegado de la Antípoda Oscura viviendo en paz entre las razas del mundo superior?

La espada no respondió, pero el drow tuvo la certeza de que aquello no la divertía. Así pues, Tos'un siguió el curso de sus propios pensamientos. ¿Cómo podría ser su vida si la vivía entre los elfos de la superficie? Mientras se lo preguntaba, puso

sus ojos en una hembra y pensó que acostarse con ella podría no estar tan mal. Y después de todo, entre los elfos de la superficie, a diferencia de lo que sucedía en su propia sociedad matriarcal, no se vería limitado en virtud de su sexo.

Sin embargo, ¿se vería siempre limitado por su piel de ébano?

Se dijo que no era ése el caso de Drizzt. Por todo lo que había oído a lo largo de los últimos días, Tos'un sabía que Drizzt vivía muy bien no sólo con los elfos de la superficie, sino también con los enanos.

¿Sería posible que Drizzt Do'Urden hubiera abierto el camino para que él también pudiera seguirlo?

«Odias a estos elfo, —replicó *Khazid'hea*—. Puedo saborear tu odio».

«Pero eso no significa que no pueda aceptar su hospitalidad, por mi bien y por el suyo».

«¿Y dejarás de combatir?».

Otra vez estuvo Tos'un a punto de reírse estentóreamente, porque se dio cuenta de que lo único que le importaba a Khazid'hea era hundir su magnífica hoja en la sangre fresca.

«Con ellos mataré a los feos congéneres de Obould», prometió, y la espada pareció calmarse.

«¿Y si a mí me apetece la sangre de un elfo?».

«Todo se andará —replicó Tos'un—. Cuando me canse de ellos, o cuando encuentre otros derroteros más prometedores…».

Todo era nuevo, por supuesto; todo eran especulaciones. En ese momento, el drow no podía estar seguro de nada; tampoco estaba en una posición de poder que le permitiese elegir libremente. Sin embargo, el diálogo interior y las posibilidades que se le abrían no le parecían desagradables. Por el momento, le bastaba con eso.

Drizzt se detuvo con los brazos en jarras. No podía creer lo que veía en la señal:

¡ATENCIÓN! ¡ALTO!
Reino de Muchas Flechas
¡Cualquiera que entre sin autorización del rey Obould
se expone a morir!

Estaba escrito en varios idiomas, entre ellos el élfico y la lengua común, y el mensaje, en apariencia simple, transmitía mucho más a Drizzt e Innovindil. Les había llevado un mes o más de camino por un paisaje invernal regresar a ese punto, el mismo sitio en el que habían visto a los orcos levantando una puerta formidable y bien construida. Esa puerta, que ya habían observado atentamente desde unos quince metros más allá, por el camino hacia el norte, era de un diseño y una solidez dignos de un orgulloso ingeniero enano.

—No se han marchado. Siguen cohesionados —afirmó Drizzt.

—Y proclaman a Obould su rey y denominan su reino con su apellido —añadió Innovindil—. Da la impresión de que la visión de ese orco poco común sobrevivió a su último aliento.

Drizzt negó con la cabeza, aunque no tenía respuestas prácticas que oponer a tan obvia observación. Sin embargo, no le encontraba sentido. Ésa no era la forma de actuar de los orcos.

—Vamos —dijo Innovindil después de un buen rato—. La noche será más fría y se avecina una tormenta. Sigamos nuestro camino.

Drizzt miró a la elfa y asintió, aunque todavía seguía dándole vueltas a lo que había leído en la señal y a sus implicaciones.

—Podemos llegar a Mithril Hall mucho antes de que se ponga el sol —dijo.

—Deseo atravesar el Surbrin —respondió Innovindil, y mientras hablaba llamaba la atención de Drizzt sobre el cadáver de Ellifain atado a la grupa de *Atardecer*—. Vamos primero al Bosque de la Luna, si te parece bien.

Con el tiempo todavía firme y el sol aún brillante, a pesar de los negros nubarrones que se acumulaban en el cielo nororiental, atravesaron volando el Valle del Guardián y dejaron atrás la puerta occidental de los dominios del rey Bruenor. Los dos se quedaron más tranquilos al ver que las puertas seguían en pie y cerradas.

Rodearon la cara meridional de la montaña principal de la patria enana, y luego, cruzaron la muralla y el puente que se había construido al este del complejo. Varios centinelas enanos los avistaron y los identificaron después de un momento de aparente pánico. Drizzt les dijo adiós con la mano y oyó gritar su nombre allá abajo.

Superado el gran río, parcialmente cubierto de hielo y con sus aceradas aguas corriendo rápidas y enfurecidas, aterrizaron. Sus sombras se proyectaban alargadas frente a ellos.

El terreno era seguro. Los subordinados de Obould no habían continuado su ataque y, como era previsible, cuando la hoguera relumbró en la oscuridad de la noche y la nieve empezaba a caer, los visitó una patrulla de elfos, la gente de Innovindil que exploraba los confines meridionales de sus dominios.

Grande fue el regocijo al recibirlos. Los elfos cantaron y bailaron, y Drizzt se unió a ellos con genuino buen humor.

La tormenta arreció. El viento aullaba, pero el grupo, refugiado tras un tupido bosque de pinos, no detuvo la celebración por el regreso de Innovindil y la sombría satisfacción por el hecho de que la pobre Ellifain estuviera en casa otra vez.

Poco después, Innovindil relataba a los suyos el viaje que habían hecho y les comunicaba su decepción y su sorpresa al ver que los orcos no se habían retirado a sus oscuras guaridas tras la caída del rey Obould.

—Pero Obould no está muerto —replicó uno de los elfos, y tanto Innovindil como su compañero drow se quedaron mudos de asombro.

Otro elfo dio un paso al frente para explicar algo:

—Hemos encontrado a uno de los tuyos, Drizzt Do’Urden, combatiendo a los

orcos como tú hiciste en una época. Su nombre es Tos'un.

Drizzt tuvo la sensación de que el viento, a pesar de la protección que brindaban las densas copas de los pinos, fuera a derribarlo. Había matado a otros dos elfos oscuros en el enfrentamiento con el ejército invasor de Obould, y había visto al menos a otros dos en su lucha personal. De hecho, uno era una sacerdotisa que había provocado un mágico temblor de tierra que había derribado a Drizzt y al rey orco. Drizzt tuvo la buena fortuna de acabar en una cornisa no mucho más abajo, y Obould —al menos eso había pensado él— había caído en un profundo barranco en el que seguramente habría encontrado la muerte. ¿Sería posible que ese Tos'un fuera uno de los que habían presenciado el enfrentamiento de Drizzt con el rey orco?

—Obould está vivo —repitió el elfo—. Salió por su propio pie de la hecatombe provocada por el deslizamiento de tierra.

A Drizzt le parecía imposible, pero después de lo que había visto en relación con el ejército orco, ¿cómo negarlo?

—¿Dónde está ese Tos'un? —preguntó con una voz que era apenas algo más que un susurro.

—Pasando el Surbrin hacia el norte, lejos de aquí —explicó el elfo—. Lucha junto con Albondiel y su patrulla, y es un buen guerrero por todo lo que se dice.

—Os habéis vuelto acogedores —observó Drizzt.

—Nos han dado motivos.

Drizzt no estaba muy convencido.

«Está en el Bosque de la Luna», le dijo *Khazid'hea* a Tos'un una mañana brillante y crudamente fría.

Estaban todavía al otro lado del Surbrin, en los confines septentrionales del recientemente proclamado reino de Muchas Flechas, un poco al sur de los imponentes picos orientales de la Columna del Mundo. El drow trató de no responder, pero sus pensamientos volvían una y otra vez al anuncio hecho por Sinnafain de que Drizzt Do'Urden había regresado del oeste y había hecho un alto en el Bosque de la Luna.

«Él te vio aquel día que luchó contra Obould —le advirtió *Khazid'hea*—. Sabe que fuiste aliado de los orcos».

«Vio a dos drows —la corrigió Tos'un—, y desde lejos. No puede saber con certeza que era yo».

«¿Y si así fuera? Sus ojos están mucho más acostumbrados al resplandor del sol que los tuyos. No subestimes su entendimiento. Además luchó con dos de tus compañeros. Desconoces lo que pudo saber por ellos antes de matarlos».

Tos'un dejó la espada a un lado y miró en derredor, al círculo de piedras que había enfrente de la cueva poco profunda donde él y los elfos habían instalado su campamento esa noche. Siempre había sospechado que Drizzt había tenido algo que

ver en la muerte de Donnia Soldue y Adnon Khareese, pero la confirmación por parte de la espada lo conmocionó.

«¿Vas a vengar a tus compañeros?», preguntó *Khazid'hea*, y había algo en lo que le transmitió la espada que le hizo entender que aquello sería una locura.

La verdad era que Tos'un no deseaba una pelea con el legendario drow que tanto revuelo había causado en la gran ciudad de Menzoberranzan. Kaer'lic había temido que Drizzt estuviera actuando en nombre de Lloth, ya que el caos parecía instalarse al paso de su oleada destructiva, pero aunque no fuera así, la fama del drow todavía le provocaba un escalofrío en la espalda.

¿Podría dejar atrás sus dudas sobre Drizzt, o acaso el renegado acabaría con él?

«Bien. —Khazid'hea se introdujo en sus pensamientos—. Tú tienes claro que no estás preparado para esa lucha». La espada lo obligó a mirar a Sinnafain, que estaba sentada en una roca no muy lejos y contemplaba el ancho valle que se extendía enfrente.

«Mátala rápidamente y vayámonos —le propuso la espada—. Los demás están fuera o sumidos en estado de ensoñación y no llegarán a tiempo para detenerte».

A pesar de sus reservas, la mano de Tos'un se cerró sobre la empuñadura de la espada, pero la soltó de inmediato.

«Drizzt no acabará conmigo. Puedo disuadirlo. Me aceptará».

«Por lo menos, exigirá que me devuelvas —protestó *Khazid'hea*— para poder entregarme otra vez a esa humana».

«Eso no lo permitiré».

«¿Y cómo vas a impedirlo? ¿Y cómo responderá Tos'un a las preguntas de los sacerdotes cuando *Khazid'hea* no lo ayude a superar los conjuros buscadores de la verdad?».

«Eso ya lo hemos superado», replicó el drow.

«No si yo te traiciono», le advirtió la espada.

Tos'un contuvo la respiración. Supo que estaba atrapado. La idea de enfrentarse solo al frío del invierno no iba con él, pero no tenía respuesta para la maldita espada.

Tampoco estaba dispuesto a entregar a *Khazid'hea*, ni a Drizzt ni a nadie. Tos'un tenía claro que su técnica de combate estaba mejorando gracias a la guía de la espada, y había pocas armas en el mundo con ese corte. Sin embargo, no ponía en duda la evaluación de *Khazid'hea* de que no estaba preparado para enfrentarse a alguien como Drizzt Do'Urden.

Apenas consciente de sus movimientos, el drow fue a colocarse detrás de Sinnafain.

—Es un hermoso día, pero el viento nos mantendrá cerca de la cueva —dijo ella.

Tos'un entendió casi todas las palabras y su significado. Aprendía de prisa, y la lengua elfa no era tan diferente de la lengua drow; ambas compartían muchas palabras y muchas raíces, y tenían una estructura idéntica.

La elfa se volvió a mirarlo en el preciso momento en que él la atacó.

A Sinnafain le debió parecer que el mundo daba vueltas. Estaba tendida en el suelo, con el drow dominándola desde su altura y la punta de la espada bajo su barbilla, obligándola a arquear el cuello.

«¡Mátala!», le exigió *Khazid'hea*.

A Tos'un se le agolpaban las ideas. Quería hundirle la espada en la garganta, o tal vez sería mejor tomarla como rehén. Podía ser un buen elemento para negociar, y sin duda, le proporcionaría mucho placer antes de que todo acabase.

Pero ¿para qué?

«¡Mátala!», volvió a repetir Khazid'hea dentro de su cabeza.

Tos'un aflojó la presión de la espada, y Sinnafain bajó la barbilla y lo miró. Le gustó el terror que había en sus ojos, y a punto estuvo de retraer la espada, para darle algo de esperanza, antes de cortarle definitivamente el cuello.

Pero ¿para qué?

«¡Mátala!».

—No soy tu enemigo, pero Drizzt no lo entenderá.

Tos'un se sorprendió al oír sus propias palabras, aunque su dominio del idioma era tan deficiente que Sinnafain puso cara de no entender nada.

—No tu enemigo —dijo lentamente, centrándose en las palabras—. Drizzt no lo entenderá.

Hizo con la cabeza un gesto de frustración, se agachó y cogiendo las armas de la elfa indefensa las arrojó a un lado. Obligó a Sinnafain a ponerse de pie y, a punta de espada, a que se alejara del campamento. Se volvió varias veces para mirar hacia la cueva, pero pronto se encontró lo bastante lejos para entender que no se había organizado ninguna persecución.

Hizo que Sinnafain se diera la vuelta y la obligó a echarse en el suelo.

—No soy tu enemigo —le dijo una vez más.

Entonces, ante la indignación suprema de *Khazid'hea*, salió corriendo.

—Es la espada de Catti-brie —dijo Drizzt cuando Sinnafain le contó lo que había sucedido con Tos'un unos días más tarde, cuando ella y su grupo volvieron al Bosque de la Luna—. Él era uno de los dos a los que vi cuando luché contra Obould.

—Nuestros conjuros buscadores de la verdad no detectaron su mentira ni la menor malicia —sostuvo Sinnafain.

—Es un drow —intervino Innovindil—. Son una raza llena de dobleces.

Pero la sencilla respuesta de Sinnafain le restó mucha fuerza a ese argumento.

—No me mató.

—Estaba con Obould —repitió Drizzt—. Sé que varios drows ayudaron al rey orco, incluso le aconsejaron que atacara. —Miró a Innovindil, que asintió con la cabeza.

—Lo encontraré —prometió Drizzt.

—¿Y lo matarás? —le preguntó Sinnafain.

Drizzt no respondió, pero sólo porque consiguió tragarse el sí antes de que saliera de sus labios.

—¿Entiendes el concepto? —preguntó el sacerdote Jallinal a Innovindil—. ¿El aparecido?

—Un espíritu que ha dejado cosas inacabadas, sí —replicó Innovindil, y no pudo evitar que le temblara la voz.

Los sacerdotes no estaban dispuestos a realizar semejante ritual a la ligera. Por lo general, y por suerte, los aparecidos eran casos poco frecuentes de espíritus inquietos muertos en situaciones confusas, incapaces de resolver conflictos internos muy acuciantes. Ellifain no era una aparecida, al menos no lo era todavía. En su comunión con su dios, los sacerdotes elfos habían llegado a creer que sería conveniente crear un aparecido de Ellifain, algo jamás visto antes. Sin embargo, estaban convencidos, y viendo su confianza y teniendo en cuenta todo lo que estaba en juego, Innovindil no podía oponerse. Al fin y al cabo, ella era la elección obvia.

—La posesión no es dolorosa —la tranquilizó Jallinal—. Al menos físicamente. Pero produce un grandísimo desasosiego. ¿Estás segura de que puedes hacerlo?

Innovindil se recostó y miró hacia el lado izquierdo de la estructura de madera, hacia la cabaña donde sabía que estaba Drizzt. Se encontró asintiendo mientras pensaba en Drizzt, el drow al que había llegado a considerar un amigo muy querido. Él la necesitaba tanto como la propia Ellifain.

—Acabemos con esto para que todos podamos descansar mejor —dijo Innovindil.

Jallinal y los demás clérigos iniciaron sus rituales mientras Innovindil se reclinaba en los cojines del suelo y cerraba los ojos. La magia la fue invadiendo suavemente, abriendo el camino hacia el espíritu que los sacerdotes invocaban. Su conciencia se adormeció, pero no fue expulsada. Fue más bien como si sus pensamientos se filtraran a través de los de su antigua amiga, como si todo lo viera y lo oyera a modo de reflejo de la conciencia de Ellifain.

Porque Ellifain estaba allí, con ella, lo sabía, y cuando su cuerpo se incorporó fue obedeciendo las órdenes de Ellifain y no las suyas propias.

Innovindil también reconoció algo más, porque aunque Ellifain estaba dentro de su cuerpo, junto a su propio espíritu, la percibía diferente: tranquila y sosegada, por primera vez en paz. Por instinto, la elfa preguntó mentalmente por ese cambio, y Ellifain respondió con recuerdos, recuerdos de épocas lejanas que hacía poco que había conseguido hacer conscientes.

La escena era borrosa y había algo que le impedía ver; era la cara interna de un

codo. El aire estaba lleno de gritos de agonía y de terror.

Sintió algo caliente, caliente y húmedo, y supo que era sangre.

Por encima de ella, el cielo daba vueltas. Se sintió caer y aterrizó por fin encima del cuerpo de la mujer que la llevaba en brazos.

¡La madre de Ellifain, por supuesto!

La mente de Innovindil iba de una a otra imagen, de uno a otro sonido, confusa, abrumada. Pero entonces se centró claramente en una única imagen que atrajo su atención: unos ojos color lavanda.

Innovindil conocía esos ojos. Llevaba meses viéndose reflejada en ellos.

El mundo se volvió más oscuro, más caliente, más húmedo.

La imagen se hizo más borrosa, e Innovindil comprendió lo que le había sido revelado a Ellifain en la otra vida: la verdadera intervención de Drizzt Do'Urden durante aquella fatídica noche. Se le había revelado el error de su odio acérrimo por ese elfo oscuro, su error al negarse a creer la explicación que daba él de sus acciones durante el mortífero ataque.

El cuerpo de Innovindil se puso de pie, salió de la cabaña y cruzó con decisión el espacio que lo separaba de donde descansaba Drizzt. Atravesó la puerta sin llamar y allí encontró al drow, que la miraba con curiosidad, consciente, sin duda, de que había algo raro en su conducta.

Llegó hasta él y se arrodilló. Miró fijamente esos ojos color lavanda, esos mismos ojos que ella, Ellifain, había visto tan de cerca la noche en que habían matado a su madre. Alzó una mano hasta la mejilla de Drizzt, y luego la otra, de modo que le sostuvo la cara para que la mirara de frente.

—¿Innovindil? —preguntó él con una voz en la que se palpaba la duda. El drow contuvo el aliento.

—Ellifain, Drizzt Do'Urden. —Innovindil oyó su propia voz respondiendo—. Aquella a quien tú conociste como Le'lorinel.

Drizzt procuró relajarse.

Ellifain bajó la cabeza y le dio un prolongado beso en la frente.

Entonces, le puso las manos en los hombros y lo separó de ella. Innovindil sintió el calor húmedo de las lágrimas que caían por sus mejillas.

—Ahora lo sé —susurró Ellifain.

Drizzt extendió las manos y la sujetó por las muñecas. Movió los labios como si fuera a responder, pero ningún sonido salió de su boca.

—Ahora lo sé —volvió a decir Ellifain. Asintió y se levantó, luego salió caminando de la cabaña.

Innovindil lo sentía todo con tanta intensidad. Su amigo al fin estaba en paz.

La sonrisa que quedó grabada en la cara de Drizzt era la más auténtica que le había

visto jamás. Las lágrimas que le rodaban por las mejillas nacían del puro gozo y de la satisfacción.

Sabía que para él y para sus amigos se abría un camino de tribulaciones. Estaban ahí los orcos y tenía que habérselas con un elfo oscuro en cuyo poder estaba la siempre mortífera *Khazid'hea.*

Sin embargo, esos obstáculos le parecían mucho menos importantes esa mañana, y cuando Innovindil —ya totalmente en posesión de sí misma— llegó junto a él y le dio un abrazo, Drizzt sintió como si en el mundo todo estuviera en su sitio.

Porque Drizzt Do'Urden confiaba en sus amigos, y habiendo conseguido el perdón y la serenidad de Ellifain, recuperaba la confianza en sí mismo.

SI ALGUNA VEZ DESCUBRIERAN MI GUARIDA…

Publicado por primera vez en
Dragons: Worlds Afire, *Wizards of the Coast, 2006*

Hace muchos años, Margaret Weis y Tracy Hickman sugirieron que nosotros tres y Ed Greenwood escribiéramos un libro juntos. La idea era que cada uno escribiera una novela corta con los personajes que había creado, enfrentándolos a los mismos desafíos. A mí me pareció fabuloso, pero por desgracia, por una u otra razón, el proyecto nunca llegó a despegar.

Por eso, cuando me propusieron lo de *Dragons*, yo ya había asimilado la idea. *Si alguna vez descubrieran mi guarida*… es la única novela corta que he escrito, y tengo que reconocer que me gusta el formato mucho más que el de los relatos cortos. Siempre he sido un admirador de las novelas cortas de Fritz Leiber, y *Los muertos* de James Joyce es probablemente mi obra literaria favorita.

Comoquiera que en ese libro no situábamos a nuestros héroes en la misma encrucijada, pude recurrir una vez más a mis villanos preferidos, Entreri y Jarlaxle. Aunque ellos no aparecen en el cuento, los acontecimientos están vinculados, sin duda, a sus épocas de aventura en Vaasa y Damara, porque una vez más estaba escribiendo un suplemento de las novelas.

Amo las Tierras de la Piedra de Sangre desde que leí aquellos módulos antiguos del juego de Douglas Niles. No es casual que muchos de los personajes que aparecen en *La promesa del rey brujo* procedan de esos módulos. Yo escribí el libro de recursos de esa región para el juego AD&D, y quise situar mi *Pentalogía del monje* en estas tierras (pero la *Pentalogía del monje* se convirtió en la *Pentalogía del clérigo* y fue a parar a otros confines de *Los Reinos*). Por otra parte, estoy intrigado por Zhengyi, el rey brujo, sobre todo porque sé que hay una broma interna sobre la creación del lich que procede de las primeras épocas de TSR. ¡Y nadie me explica de qué se trata!

Me divertí mucho con los dragones en «Sin mecha en la oscuridad», pero me sentí muy bien al dejar que esas bestias ocupasen aquí el centro de la escena. Y el hecho de que utilice dragones no significa que no pueda continuar mi exploración de otro asunto que ha desempeñado un papel tan importante en la Leyenda de Drizzt: la mortalidad. Los dragones tienen una vida muy, muy larga en los *Reinos Olvidados*, pero me pregunto si es suficientemente larga. A menudo oigo decir a la gente: «¡Querría vivir para siempre!», pero en realidad no les creo, no a la mayoría, por supuesto. Estoy seguro de que en muchos casos hay tal convicción de «qué sueños puede haber cuando hemos quemado este cuerpo mortal» que el sentimiento es sincero y lo mantendrían ante la última prueba. Supongo que la mayoría de las personas podrían decirlo, pero cuando llegara el momento de la verdad se retractarían

si al hacerlo consiguieran algo bueno.

Y, después de todo, eso está realmente en la promesa del rey brujo, y la promesa de los vampiros y de muchas religiones. Gran parte de lo que hacemos en la vida tiene que ver con nuestros temores y nuestras esperanzas de una vida ultraterrena, o con la ausencia de ella. Esta es la encrucijada de las criaturas racionales que tienen conciencia de sí mismas, la eterna cuestión de si hay una finalidad o se trata de una pesada broma. ¿Somos algo más que nuestros cuerpos mortales, o un accidente de combinaciones moleculares?

Drizzt alega que no se ocupa de las minucias de la vida porque sabe —en realidad, comprende— que morirá algún día. ¿Cuántas veces hemos oído decir al superviviente de una terrible enfermedad que ha sido una gran bendición para su vida porque lo ha centrado mucho en el presente, recordándole que hay que vivir cada día como una bendición?

> Morir, dormir,
> ¿morir, y tal vez dormir,
> dormir, y tal vez soñar?
> Ah, ése es el problema.
> Incluso para los dragones.

—Llena los cubos, atrapa un pez —masculló Ringo Heffenstone, un enano de hombros extraordinariamente anchos, incluso para su raza, y cabeza grande y cuadrada.

Ringo era una excepción dentro de la partida de enanos que se había aventurado en las ciénagas del nordeste de Vaasa, ya que no llevaba barba. Sí llevaba un bigote de largas guías, pero nada de barba. Un encuentro desafortunado con un cohete gnomo, años atrás, en las colinas del noroeste de Damara, el vecino meridional más civilizado de Vaasa, le había dejado una ancha cicatriz en la barbilla de la que no brotaba ni un pelo.

Sin duda, se trataba de una cicatriz oprobiosa para un enano, pero con el pragmatismo y estoicismo que lo caracterizaban, Ringo simplemente le había quitado importancia y había rediseñado sus pilosidades faciales de la manera más adecuada. Ringo nunca se molestaba por nada. Cierto era que solía gruñir y refunfuñar como lo haría cualquier otro enano en la indigna situación en que se encontraba, es decir, en el puesto de mula de carga para la avanzadilla de enanos, pero al final todo le acababa resbalando.

Se acercó a la orilla del estanque; sus amigos estaban a unos cien metros de él, bebiendo cerveza y contando una y otra vez sus aventuras más escandalosas en un tono cada vez más alto.

Una explosión de estridentes carcajadas sobrecogió a Ringo y atrajo su mirada hacia el sur. No estaban lejos de Palishchuk, una ciudad de semiorcos. De hecho, a esas alturas ya podrían haber estado allí, durmiendo cómodamente en una posada. Los semiorcos habrían recibido su dinero encantados y los habrían invitado a entrar en la ciudad. Pero a pesar de que los semiorcos no eran enemigos de los enanos, la partida había tomado la decisión de evitar a los palishchukianos en la medida de lo posible. A Ringo y a los demás no les gustaba el olor de los semiorcos, y a pesar de que ésos en concreto estaban más en consonancia con su herencia humana, todavía conservaban el olor peculiar de su mitad más bestial.

Otro estruendo de carcajadas atrajo nuevamente la atención de Ringo hacia el campamento. Mientras varios de sus borrachos amigos intentaban sin éxito acallar a los que aullaban más alto, Ringo hizo un gesto displicente con la cabeza.

Se volvió de nuevo hacia la laguna, un reservorio estacional que se formaba cada primavera y cada verano con el deshielo de la tundra. Observó los movimientos de varios peces, que entraban y salían apresuradamente de las sombras que se cernían sobre las orillas, y otra vez meneó la cabeza, asombrado de que pudieran sobrevivir en semejante entorno. Y si eran capaces de soportar el largo invierno de Vaasa a la sombra del gran glaciar, ¿cómo iba él a atrapar alguno?

—¡Bah!, estáis a salvo, pececillos —les dijo el enano—; seguid ganando la batalla contra este lugar helado porque el viejo Ringo no tendrá entrañas para mataros y comeros. Alargó la mano y cogió un trozo de su propia cena: una miga de pan de buen tamaño, que se le había quedado pegada a la guía izquierda del bigote. La estaba

guardando para más tarde, pero le echó un vistazo y decidió lanzársela a los peces.

El enano sonrió cuando un pez salió a la superficie y se apoderó de la miga de pan. Se asomaron varios más, chapoteando y formando anillos y ondas que se entrelazaban. Ringo observó el espectáculo unos instantes, y a continuación, cogió un cubo y se acercó a la orilla. Se arrodilló en el fango y lo introdujo de lado para llenarlo.

Justo cuando lo estaba levantando, lo alcanzó una ondulación, y el agua, que desbordó el cubo, mojó las manos y los antebrazos peludos del enano.

—¡Bah! —resopló Ringo, y rehuyendo el contacto con el agua helada, cayó sentado frente al estanque y encogió las piernas para evitar que lo alcanzara el agua de otra onda invasora. Miró hacia la laguna, donde seguían formándose anillos cada vez mayores que avanzaban hacia él.

Ringo se rascó la cabeza. Era un estanque pequeño, y había poco viento. No había colinas cerca, de las que pudiera haberse desprendido una piedra o un árbol. No había visto sombra alguna de un pájaro cayendo en picado.

—¿Ondas?

El enano se levantó y se puso en jarras mientras el agua se calmaba. Un vistazo hacia el otro lado le confirmó que los peces se habían marchado hacía rato.

El agua se aquietó, y a Ringo se le erizó el vello de la nuca de puro nerviosismo.

—¡Apúrate con el agua! —vociferó uno de los enanos del campamento.

Ringo sabía que debía ponerlos sobre aviso, o darse la vuelta y regresar corriendo a reunirse con los demás, pero permaneció allí, mirando fijamente las tranquilas aguas del oscuro estanque. Por el oeste se filtraba la débil luz del sol a través de las nubes, dibujando líneas de tonos más claros en la superficie cristalina.

Sabía que lo observaban, y que debería estirar el brazo hacia atrás y echar mano del pesado escudo de madera y del hacha de batalla. Después de todo, era un guerrero, curtido tras años de aventuras.

Pero se quedó allí, mirando fijamente. Sus piernas no respondían a su orden de retirada hacia el campamento, y sus brazos no hacían caso de la petición silenciosa de empuñar arma y escudo.

Percibió una oscuridad todavía más densa bajo la tersa superficie del agua, a cierta distancia de la orilla, una masa más negra en medio del gris oscuro. Las aguas no dieron muestras de agitación, pero Ringo reconoció instintivamente la forma oscura que ascendía desde las profundidades.

De un modo tan suave que ni siquiera se formó una sola onda, un par de cuernos asomó a la superficie, a unos diez metros de la orilla. Los cuernos siguieron elevándose en el aire, un metro…, dos…, hasta que entre ambos surgió la negra coronilla de una cabeza de reptil. Ringo empezó a temblar. Las manos se deslizaron de sus caderas y se quedaron colgando a ambos lados del cuerpo.

Supo lo que iba a pasar, pero su mente, que no lo aceptaba, no le permitía gritar, ni correr ni echar mano de su arma; sabía que sería inútil utilizarla.

Los cuernos ascendieron todavía más, y la negra cabeza emergió suavemente de las aguas. Ringo vio la cresta de afiladas escamas, negras como la boca de una mina, enmarcando la cabeza de la bestia con una armadura mejor que la que podría fabricar jamás cualquier maestro herrero enano. A continuación, vio los ojos, amarillos y reptilianos, y la bestia hizo un alto. Los terribles ojos lo veían también a él, lo sabía, y habían percibido su presencia mucho antes de que la bestia se mostrara. Lo inspeccionaron, rodeándolo con su luz interna, que brillaba tan fuerte como la proyectada por una linterna sorda.

—¡Que te des prisa con el agua! —volvieron a gritarle—. Quiero beber y mear antes de que se haga de noche.

Quería contestar.

—¿Ringo?

—¡Cargapiedras, imbécil! —dijo otro enano inesperadamente, usando el mote que le habían puesto a su principal mula de carga. El jocoso insulto no hizo mella en los sentidos de Ringo, ya que todos sus pensamientos estaban concentrados en aquellos horribles ojos de reptil.

«¡Corre!», gritó para sus adentros y como si se dirigiera a los demás.

Pero sentía las piernas como si estuvieran hundidas profundamente en el fango, que las absorbía. No corrió cuando el agua se apartó suavemente para dejar ver el hocico largo y afilado, tan largo como su propio cuerpo, pero elegante y ligero. Las dilatadas ventanas de la nariz quedaron, por fin, fuera del agua, despidiendo vapor. A éstas siguieron las terribles fauces, que chorreaban agua entre los dientes; los colmillos eran tan largos como las piernas del pobre enano. También le colgaban algas de la boca, atrapadas entre aquellos grandes dientes, que chorreaban mientras la cabeza se erguía sobre la superficie plana y gris del estanque. La bestia avanzó lenta y silenciosamente, de modo que en unos instantes la cabeza del wyrm se cernió sobre el enano paralizado a apenas tres metros de la orilla fangosa. Ringo respiraba entrecortadamente. Atrapado por el poder de aquellos terribles ojos reptilianos, echó la cabeza hacia atrás a medida que la del animal se erguía sobre el cuello serpentino y cubierto de escamas. Lentamente, el dragón se balanceó, y Ringo siguió su compás, pero de forma del todo inconsciente. «Hermoso», pensó, ya que la elegancia y la fuerza del wyrm eran innegables.

Había algo sobrenatural, algún poder no sujeto a las limitaciones que podrían conocer los simples mortales, algo divino que la percepción del enano no podía alcanzar. La idea de empuñar un arma contra aquella magnífica bestia se había desvanecido. ¿Cómo podría atreverse a desafiar a un dios? ¿Quién era él para pedirle siquiera a semejante criatura que lo considerase un rival digno?

Paralizado, en trance, abrumado a causa del poder y la belleza, Ringo apenas percibió el movimiento, la rapidez serpentina del impacto restallante de la cabeza del dragón, que abrió las fauces para atraparlo.

La oscuridad lo envolvió.

Ringo no supo nada más.

—¡Bah, Cargapiedras!, ¿te vas a dar prisa o qué? —gimió Nordwinnil Fellhammer, abandonando su lugar junto a la hoguera—. De verdad que tengo los labios resec…

A Nordwinnil se le atragantaron las últimas palabras en la garganta al volverse para mirar hacia el estanque y encontrarse con lo que quedaba de Ringo: las dos piernas metidas dentro de las botas, que le llegaban hasta la rodilla. Con los ojos desorbitados y la cara desencajada, observó cómo una de ellas se inclinaba hacia delante y caía con un ruido sordo en el fango.

—Sí, mi garganta también… —dijo otro de los enanos, e igualmente, de manera abrupta, se paró a mitad de la frase cuando se volvió hacia el estanque y vio al gigantesco dragón negro agazapado en el agua, muy cerca de la orilla.

La bestia apretó las mandíbulas, y uno de los brazos de Ringo cayó chapoteando en el estanque.

—¡Dra…, dra…, dragón! —exclamó Nordwinnil.

Trató de salir corriendo hacia un lado, pero se dio la vuelta con tanto ímpetu que se le cruzaron las piernas y acabó cayendo de cabeza en la tienda que tenía detrás. Se agitó y revolvió mientras todos los enanos empezaban a gritar. Oyó un golpe seco que reconoció como el de una hacha golpeando de forma desafiante un escudo de madera.

La tierra tembló cuando la bestia salió del estanque, Nordwinnil se revolvió con más fuerza, aunque, por supuesto, sólo consiguió enredarse más en la lona. Oyó alaridos, gritos de miedo y un rugido desafiante. Percibió el crujido de una ballesta, seguido del agudo chasquido que producía el proyectil al ser disparado, el silbido del dragón, el corto chillido del enano arquero, y el sonido chasqueante y líquido de los colmillos de la criatura al partirlo en dos. Nordwinnil encogió las piernas y se impulsó hacia delante mientras una lluvia de sangre enana caía sobre él y sobre la tienda. Finalmente, salió por el otro lado y siguió avanzando a gatas.

No consiguió gritar porque se lo impedía el nudo que se le había hecho en la garganta al oír los gritos de sus compañeros, sus terribles lamentos de agonía. No se atrevió a mirar atrás y casi se desmayó de miedo cuando recibió una palmada en la espalda.

Pero era un enano, el bueno de Pergiss Mac Ringle, que lo cogió por el cuello de la camisa y tiró de él.

¡El bueno de Pergiss! Pergiss no lo dejaría tirado.

Con la ayuda de su amigo, Nordwinnil consiguió ponerse de rodillas y a continuación de pie. Siguieron corriendo, o lo intentaron, ya que la tierra temblaba como si se tratara de un terremoto. El dragón pisó a otro enano, aplastándolo en el fango. Pergiss y Nordwinnil se enredaron y cayeron al suelo, y ambos lucharon por ponerse de nuevo en pie. Nordwinnil miró hacia atrás justo cuando el dragón se

volvía hacia ellos, y se quedó hipnotizado por aquellos horribles ojos cuando sus miradas se cruzaron.

—¡Vamos, estúpido! —exclamó Pergiss, pero Nordwinnil no podía moverse.

Pergiss miró hacia atrás, y el dragón abrió sus grandes alas membranosas, robando lo poco que quedaba de la luz del día con su imponente negrura.

—¡Por los dioses! —logró decir Pergiss.

La cabeza del dragón avanzó rápidamente unos pocos metros, abrió por completo las fauces y lanzó un chorro de ácido verdinegro.

Nordwinnil y Pergiss se protegieron con los brazos de la mortífera lluvia, pero la sustancia pegajosa y abrasadora los envolvió.

Gritaron. Se quemaron. Se derritieron juntos hasta tal punto que cualquiera que hubiera presenciado la escena habría sido incapaz de saber dónde acababa Nordwinnil y dónde empezaba Pergiss.

De nuevo se hizo el silencio en el apacible estanque de las cercanías de Palishchuk. Las águilas ratoneras observaron con interés, pero no se atrevieron ni a remontar el vuelo ni a chillar.

Allí estaba Kazmil-urshula-kelloakizillian. Era el mismísimo Urshula, el wyrm negro de Vaasa, la Bestia de la Ciénaga, el azote de los que pretendían civilizar aquella tierra indomable. Había asolado aldeas enteras en su juventud. Había arrasado pueblos con tal intensidad que quienes, pasado el tiempo, volvían al lugar no encontraban indicios de que allí se hubiera levantado jamás estructura alguna. Tribus de goblins le habían rendido homenaje, habían hecho sacrificios en su honor y habían esculpido su figura en los tótems.

En su juventud, hacía siglos, Urshula había dominado la región desde las Montañas Galena, en el sur, y más allá de la frontera este, hasta la base del Gran Glaciar, que marcaba el límite septentrional de Vaasa.

Pero se había vuelto más tranquilo. La edad le había traído satisfacción y montones de tesoros, cuyo olor y sabor (y energía mágica) proporcionaban una cama irresistible a Urshula. Muy pocas veces abandonaba la turba blanda y las frías piedras de su guarida subterránea.

De vez en cuando, sin embargo, el olor a carne fresca —de enano, humano u orco, e incluso, alguna que otra vez, de elfo— le llegaba desde la superficie, y si iba acompañado del zumbido de la magia y del sabor metálico de las monedas, Urshula despertaba.

Se sentó frente a su conquista. Había masacrado y descuartizado a todos los enanos. Sus patas delanteras, tan mortíferas y al mismo tiempo tan delicadas, fueron escogiendo los tesoros mientras divagaba sobre si prefería el sabor a enano crudo, como el primero al que había matado junto al lago, o bañado en ácido, como el par

que tenía al lado. Su larga lengua bífida se deslizó entre los colmillos, mientras sopesaba sus opciones, buscando restos de uno u otro bocado que le ayudaran a dirimir su debate interno.

Pronto tuvo todo el tesoro que valía la pena metido en una bolsa. La cogió con una garra y dirigió sus sentidos hacia el sur, desde donde le llegaba el picante olor a orco. Urshula ya no tenía hambre, y la idea de dormir era tentadora, pero abrió sus enormes alas membranosas y se elevó sobre las patas traseras, estirando el cuello serpentino para tener una visión clara del sur.

El dragón entrecerró los ojos mientras observaba las columnas de humo que se elevaban desde la distante ciudad. Tenía noticia del asentamiento, por supuesto, ya que había oído todo el jaleo de su construcción inicial, pero nunca le había prestado mucha atención. El olor a orco era fuerte, pero nada se sabía de que los habitantes fueran ricos en magia o en monedas.

El dragón se dio la vuelta para mirar el estanque, y pensó en los túneles bajo las oscuras aguas que lo llevarían a casa. Volvió a mirar hacia el sur y desplegó de nuevo las alas.

Sin soltar la bolsa, Urshula se elevó en el aire. Sus enormes alas se agitaron paralelas al suelo, se inclinaron ligeramente y aprovecharon una corriente de aire ascendente para elevarse todavía más. Desde una altura de unos quince metros vio la ciudad y se sorprendió de su tamaño. Miles de personas vivían allí, o eso parecía, ya que sus murallas se extendían durante un largo trecho hacia el sur. Decenas de estructuras salpicaban el interior, algunas muy grandes y con varias plantas.

Una oleada de odio invadió a la bestia, y Urshula estuvo a punto de dejarse ir y lanzarse en picado sobre la población ante tal intrusión. ¡Cómo se atrevían a construir un lugar semejante en sus tierras!

Pero a continuación oyó sonar las trompetas y vio innumerables motas negras (los guardias de la ciudad) amontonarse a lo largo de las murallas.

Urshula había atacado una ciudad (no un pueblo, sino una ciudad organizada y defendida) sólo una vez. Aún se le resentían una de las alas, la pata trasera derecha y la parte inferior del torso para recordarle el dolor lacerante que había sentido entonces.

Pese a todo, los intrusos no podían quedarse sin castigo.

Urshula se elevó aún más en el cielo, cada vez más oscuro. Entonces, soltó un tremendo rugido, porque quería que su ataque estuviera precedido por el terror.

Planeó tan pronto como alcanzó las nubes, y se imaginó a los pobres idiotas apostados a lo largo de la muralla de la ciudad escudriñando el cielo desesperadamente.

El dragón giró hacia el sur durante unos breves instantes y, a continuación, se lanzó en picado. La arremetida fue tan poderosa que lo arrojó fuera de la protección de las nubes a una velocidad de vértigo, mientras el viento silbaba en sus alas desplegadas. Oyó los gritos. Vio la desbandada. Olió las diminutas flechas que

volaban hacia él.

Pasó por encima de la población, atacó con su aliento ácido y dejó una franja de devastación en el centro de la ciudad. Algunas flechas lo pincharon. Una lanza se elevó lo suficiente como para que Urshula tuviera que eliminarla de un bocado.

Después desapareció por encima de la muralla sur de la ciudad. Una ligera inclinación de las alas lo elevó de nuevo.

Urshula sabía que estarían mejor preparados la próxima vez, pero no habría próxima vez. Ascendió aún más, giró en dirección norte y voló sobre la ciudad a gran altura, fuera del alcance de las insignificantes flechas.

Descendió planeando e hizo una pasada por encima de lo que quedaba del campamento enano; luego, se zambulló en la laguna, levantando un elevado muro de agua.

Con las alas plegadas mientras descendía, el cuerpo del dragón se balanceó para impulsarse a través de la fría corriente subterránea que traía el agua del deshielo primaveral procedente del Gran Glaciar. Sin embargo, Urshula nunca se quedaba sin aliento, ya que los wyrms negros estaban perfectamente adaptados a ese entorno. Unos minutos más tarde, el dragón giró por un pasadizo lateral; era un tubo de lava de un antiguo volcán, cuya trayectoria subía gradualmente, con lo que, después de un rato, estuvo fuera del agua.

Siguió esa red subterránea de pasadizos sin equivocarse, atravesando algunos tan anchos que incluso podía desplegar las alas, y otros tan estrechos que sus escamas trituraban gusanos y raíces mientras él avanzaba arrastrándose. En uno de esos pasadizos estrechos, Urshula se detuvo y olisqueó. Movió afirmativamente la cabeza, sabiendo que estaba en una ubicación paralela a su guarida.

Introdujo la cabeza en la tierra blanda y exhaló su ácido aliento, pero de manera gradual, fundiendo y desprendiendo las rocas y la tierra que tenía por delante mientras se abría paso.

Salió por el lado sur de la estancia que le servía de morada, avanzó a rastras, y se sacudió la turba y la tierra del escudo de escamas. Se detuvo y golpeó con su gruesa y larga cola la pared de tierra, derrumbando el túnel que se abría tras él, y dejó escapar un gruñido que sonó casi como un ronroneo de gato. Su mirada recorrió despacio la cama de monedas y gemas, armaduras y armas. Arrojó su tesoro más reciente en lo más alto de la pila y avanzó reptando.

Cayó rendido entre agradables pensamientos de devastación y reflexionó de nuevo sobre el sabor a enano, crudo y cocinado. Su lengua serpenteó entre los grandes colmillos, en busca de migajas y dulces recuerdos.

A continuación, los ojos luminosos del dragón se cerraron. La guarida se sumió en una oscuridad total, y Kazmil-urshula-kelloakizillian, la Bestia de la Ciénaga, se durmió.

—Daños menores causados por un wyrm menor —dijo Byphast la Muerte Helada. Tenía todo el aspecto de una elfa, salvo que su cabello era plateado en vez del habitual tono dorado o negro, y su piel, demasiado blanca. Tampoco sus ojos respondían a la imagen de conjunto, ya que presentaban una fría tonalidad amarilla, con una línea negra en el centro, como los ojos de una serpiente cazadora.

—Palishchuck muestra las cicatrices que predijiste, de varios años de antigüedad, pero no tienen importancia.

En la estancia había alguien más; estaba sentado frente a una pequeña mesa, delante de tres grandes estanterías de libros, y lentamente giró la cabeza en dirección a Byphast. La tela de su capa gris, que estaba hecha trizas, permitía ver el negro aterciopelado de la túnica que llevaba debajo. Las amplias mangas colgaban del borde de la mesa, pero cuando el hombre se dio la vuelta, se vieron sus dedos. Dedos de hueso. Era un esqueleto viviente.

Bajo la gran capucha de la capa, sólo había oscuridad, y Byphast se alegraba de ello.

Sin embargo, su alivio no duró mucho, ya que Zhengyi levantó una de sus manos esqueléticas, se echó la capucha hacia atrás y dejó al descubierto la calavera gris y blanca. Los trozos de carne putrefacta y los ojos inhumanos, de otro mundo —puntos de fuego rojo y amarillo—, obligaron a Byphast a apartar la mirada. Y el olor, la esencia misma de la muerte, casi la hizo salir de la habitación. Zhengyi se quitó del todo la capucha y dejó a la vista los mechones de pelo blanco, dispersos por toda la huesuda mollera. Si la mayor parte de la gente se arreglaba para parecer más atractiva, era evidente que Zhengyi hacía justo lo contrario.

Y al igual que mucha gente, y muchas criaturas, gozaban con la vida, Zhengyi gozaba con la muerte. Había pasado de su forma humana a un estado de no muerte. De las muchas clases de muertos vivientes que había en Toril, ninguno era tan aborrecible y repugnante como un lich. Un vampiro podía ser encantador, incluso hermoso, pero un lich no era una criatura sutil. Un lich no hacía un trato con la muerte, como los vampiros. No era un participante involuntario en el estado de no muerte, como lo eran los esqueletos menores, los zombis y los demonios. Un lich era una criatura resuelta, un hechicero que mediante poderosos encantamientos y pura fuerza de voluntad había derrotado a la propia muerte, se había negado a renunciar a la conciencia y a rendirse ante otro ser divino, de otro mundo. Incluso Byphast la Muerte Helada, el dragón blanco más grande del Gran Glaciar, se revolvía de manera incómoda en presencia de Zhengyi. Hubiera deseado que los pasillos del castillo Perilous fueran más anchos y más altos para encararse con Zhengyi en su forma de dragón, que tanto miedo inspiraba.

Aunque, siendo realista, Byphast no creía que al lich fuera a impresionarlo ni siquiera eso. A decir verdad, Zhengyi no había mostrado ningún miedo cuando había recorrido los helados corredores de su guarida para encararse con ella en la propia estancia del tesoro. Había atravesado el foso de los remorhaz, donde algunos

poderosos gusanos polares, secuaces del dragón blanco, montaban guardia. Había dominado hasta tal punto a los trolls de hielo que Byphast usaba como centinelas que ni siquiera habían advertido a su diosa reptil de que Zhengyi se aproximaba.

—Explícame, Byphast, ¿qué daños duraderos podría haber infligido tu mortífero aliento a las piedras de Palishchuk? —dijo, por fin, el lich.

Byphast entrecerró los ojos. Su aliento era helado, por supuesto, lo suficientemente poderoso como para congelar la carne y la sangre de los enemigos, pero totalmente inútil contra la piedra.

O contra un lich.

—La saliva de un dragón negro está concentrada —contestó Byphast; le rechinaron los dientes al mismo tiempo que sentía que una punzada de ira se extendía por toda su forma elfa y le gritaba que volviera a su estado natural—. Los dragones negros pueden causar una auténtica devastación, pero en un área más reducida. El aliento de un blanco tiene un alcance más amplio y es mortífero incluso en los bordes. Y más eficaz. Puedo matar todo lo que hay en el interior sin destruir la ciudad. La gente muere; los edificios permanecen. ¿Cuál es la elección más sabia, Rey Brujo?

—Sabes que te prefiero —contestó Zhengyi, y los escasos pellejos secos de las comisuras de su boca se plegaron para formar una sonrisa helada.

Byphast disimuló su repugnancia.

—Y además, poseo potentes conjuros que superan las habilidades de Urshula el Negro; estoy segura.

—¿No lo querrías como aliado?

Byphast se echó hacia atrás al oír eso, mostrando su sorpresa.

—Se presentó hace unos años —continuó Zhengyi, dejando la pregunta en el aire —. Eso es bueno. Está bajo el estanque que hay al norte de la ciudad; de eso estoy seguro.

—Cuando Zhengyi quiere encontrar a un dragón… —dijo Byphast entre dientes.

—Conquistaré Damara, amiga mía. El botín será grandioso, y mis aliados dragones serán generosamente recompensados.

Byphast volvió a entrecerrar los ojos, y la impaciencia brilló en ellos.

—¿No crees que Urshula sea digno de tu guerra? —preguntó el lich.

—Urshula es el padre de todos los dragones negros de las Tierras de la Piedra de Sangre —contestó Byphast—. Reclútalo y tendrás asegurada una bandada de lanza-ácidos a tu servicio. Son de lo más eficaces para debilitar las murallas de un castillo antes de que tu infantería avance.

—¡Oh!, pues lo reclutaré —le prometió Zhengyi—. Recuerda que tengo el mayor de los tesoros.

Los ojos de Byphast llamearon y se entrecerraron una vez más.

Realmente lo tenía.

—¿No cuenta Urshula con un repertorio mágico? —preguntó Zhengyi al mismo

tiempo que golpeteaba con su dedo esquelético sobre el hueso que en otro momento había estado cubierto por el labio, y volvió a su pequeño escritorio y a la bola de cristal que había sobre él.

—Es un negro.

—Y tú eres un blanco —contestó Zhengyi, volviéndose para mirarla—. Cuando supe por primera vez de la existencia de Byphast, le hice la misma pregunta a Honoringast el Rojo.

Byphast entornó los ojos ante la mención del dominante dragón rojo, el mayor aliado de Zhengyi. Pocas criaturas en el mundo repugnaban a Byphast tanto como los dragones rojos, pero no era tan tonta como para poner a prueba su fuerza y su inteligencia contra Honoringast, que era poderoso incluso en comparación con los de su clase. Y los dragones rojos eran los más formidables, sin contar los afortunadamente esquivos, raros y arrogantes dorados.

—«Ella es blanca», fue su respuesta, en un tono de rechazo similar al tuyo —continuó Zhengyi—, y aun así, más tarde descubrí, para gran regocijo mío, que estabas bastante versada en el Arte.

—A lo largo de los siglos no he oído que Urshula haya usado ningún conjuro de importancia —contestó Byphast—. Sólo me encontré con él en una ocasión, en la base del Gran Glaciar, y como ambos acabábamos de devorar nuestros respectivos campos de forraje, no nos enzarzamos en una pelea.

—¿Lo encontraste temible?

—Incluso el dragón más débil es capaz de causar grandes daños, Rey Brujo. Es un tópico que harías muy bien en recordar.

La risa de Zhengyi casi sonó como un resuello.

—¿Quieres que te acompañe en tu visita a Urshula? —preguntó Byphast mientras el Rey Brujo se sentaba frente a la bola de cristal y se quitaba la capa con un movimiento de los hombros. Byphast no sabía muy bien por qué hacía eso. Según había entendido, debían viajar a la guarida de Urshula de inmediato—. ¿O vas a convocar a Honoringast? Seguro que tu llegada en compañía de un rojo y de un blanco intimidaría todavía más a Urshula.

—No voy a necesitar a Honoringast, ni siquiera a Byphast —le explicó Zhengyi —. Si Urshula no es lo bastante sabio como para comprender el poder de los conjuros, no sería sabio aventurarse al interior de su guarida.

—Si no posee conjuros, entonces no es tan formidable como yo —gruñó Byphast.

—Cierto, pero ¿no me acabas de advertir contra los dragones más débiles?

—¿Y a pesar de todo no te di miedo?

Zhengyi la miró de arriba abajo, y ella se dio cuenta de lo ridícula que debía parecer en ese momento con los brazos cruzados sobre el pecho.

—No te temí porque sabía que comprenderías el valor de lo que iba a ofrecerte —le explicó el lich. Byphast, lo bastante sabia como para dedicarse a conjuros de magia poderosa, era, por supuesto, igualmente sabia para reconocer el mayor tesoro de todos

—. E incluso si hubieras rechazado mi oferta, no habrías sido tan necia como para desafiar mis poderes en aquellas circunstancias.

—Supusiste demasiadas cosas.

—El Arte requiere disciplina. Si Urshula no posee esa disciplina, entonces será mejor que me acerque a él de tal modo que su impetuosidad no pueda hacerme daño.

Zhengyi se inclinó sobre la mesa y escudriñó la bola de cristal. Agitó una mano sobre ella, y una neblina azul grisáceo apareció en su interior, formando turbios remolinos. Un momento después, el Rey Brujo asintió y echó la silla hacia atrás. Se levantó, metió la mano en un bolsillo de la túnica y sacó una pequeña amatista en forma de cráneo de dragón. Byphast inspiró profundamente; conocía muy bien una piedra muy similar a ésa.

—¿Has localizado a Urshula?

—Justo donde dije que estaría —contestó Zhengyi—. En una guarida oculta en la turba, junto al estanque.

—¿Irás en su busca sin mí?

—Te ruego que permanezcas atenta —contestó Zhengyi—. Al menos podrás estar allí en espíritu.

Cuando terminó, empezó a agitar los brazos lentamente hacia delante. Las amplias mangas de su túnica rotaban de manera hipnótica, como una oscilante pareja de serpientes encapuchadas. Entonó un cántico para pronunciar las palabras de un conjuro.

Byphast conocía ese conjuro, y observó con interés cómo Zhengyi comenzaba a transformarse. Le recreció la piel en los dedos de las manos y en la cara. Brotaron cabellos de todas las calvas de su cráneo, y no era blanco, como los mechones que ya adornaban su cabeza, sino de un intenso color castaño. El cabello blanco también empezó a oscurecerse. La túnica se amplió a medida que Zhengyi aumentaba considerablemente de tamaño, y su sonrisa vacía desapareció tras unos labios rojos y carnosos. Presentaba el mismo aspecto que había tenido en vida, robusto y rotundo. Una barba oscura le cubrió la barbilla y las mejillas.

—Impresiona menos, ¿no crees?

—Estoy segura de que Urshula intentaría devorar cualquiera de las dos formas.

La risa de Zhengyi era tan diferente de su resuello anterior como lo era la forma rotunda y carnosa que había adoptado entonces su cuerpo esquelético. La risita le salía de su poderoso vientre y resonaba en la gruesa garganta del hombre.

—¿No deberías haber esperado a estar cerca de la guarida? —preguntó el dragón.

—¿Cerca? Estoy prácticamente dentro mientras hablamos.

Byphast se situó a su lado mientras él se volvía hacia la bola de cristal y comenzaba a formular un nuevo conjuro. Mirando dentro de la bola, el dragón pudo ver a Urshula, la Bestia de la Ciénaga, enroscado en su guarida subterránea sobre sus tesoros apilados. No estaba segura de si era un truco de la bola lo que iluminaba la piedra y las paredes de tierra de la estancia, o si efectivamente había algún liquen

luminoso o alguna otra fuente de luz en la morada de Urshula.

Pero no tenía importancia, ya que Byphast sabía que no era una ilusión. La imagen en la bola de escudriñamiento era indudablemente la de Urshula, real en el tiempo y en el espacio. Byphast se volvió para mirar a Zhengyi mientras éste completaba el conjuro.

Su corpachón destelló un instante, y a continuación, el brillo se separó de su cuerpo y avanzó como una imagen traslúcida y brillante del hombre que estaba de pie tras ella. Se encogió como si se hubiera alejado a una gran distancia, en dirección a la bola de cristal, y después desapareció en el interior.

Urshula abrió un ojo somnoliento, y la luz de su mirada alumbró un área cónica frente a él. Su ojo errante investigó la caverna como si fuera un foco. Las piedras preciosas emitieron destellos, y el oro brilló al deslizarse su haz visual a través de las sombras. El otro ojo del dragón se abrió de repente, y la gran cabeza se irguió súbitamente cuando su mirada se posó en un hombre corpulento y barbudo que permanecía de pie, sin inmutarse, vestido con una túnica de terciopelo negro.

—Saludos, poderoso Urshula —dijo el hombre.

Urshula le escupió, y el suelo alrededor del hombre formó burbujas que después estallaron. Una pila de oro se derritió y formó un bloque, y una armadura metálica mostró sus limitaciones cuando el peto se desintegró bajo el aliento ácido del dragón negro.

—Impresionante —dijo el hombre, mirando a su alrededor. Estaba ileso, impoluto, como si el ácido lo hubiera atravesado sin tocarlo.

Urshula entornó sus ojos de reptil y examinó al hombre —de hecho, la imagen de un hombre— más atentamente. El dragón percibió finalmente la magia, y un gruñido profundo se escapó por entre los largos colmillos.

—No he venido a robarte, poderoso Urshula. Tampoco a atacarte. Quizá hayas oído hablar de mí. Soy Zhengyi, el Rey Brujo de Vaasa. —El tono de su voz reveló al dragón que el hombrecillo tenía una opinión muy elevada de sí mismo—. ¡Ah, ya veo! —continuó el hombre—, mi aspiración al trono significa poco para ti, sin duda, ya que me percibes como alguien que sólo pretende gobernar sobre los humanos, o quizá sobre los hombres, los elfos, los enanos, los orcos, los goblins y todas las demás razas humanoides, que no te interesan demasiado, como no sea para darte un banquete de vez en cuando.

El dragón gruñó todavía más fuerte.

—Pero deberías interesarte esta vez, Urshula, ya que mi ascenso al trono tendría grandes implicaciones para todos los que consideran que Vaasa, o cualquier otro lugar de las Tierras de la Piedra de Sangre, es su hogar. He unido a todas las criaturas de Vaasa para luchar contra los débiles y necios señores de Damara. Mis soldados

atraviesan a miles las Galenas, y pronto todas las tierras serán mías.

—¿Todas las criaturas? —inquirió Urshula con un tono de voz sibilante y al mismo tiempo grave.

—La mayor parte.

El dragón gruñó.

—No soy tonto —dijo Zhengyi—. Como es natural, no me acerqué a alguien tan magnífico como tú hasta asegurarme de que mis planes funcionarían. No reclutaría a Urshula, a la Bestia de la Ciénaga, para librar las primeras batallas, y yo no sería digno de semejante criatura hasta conseguir las primeras victorias.

—Eres un necio si pensaste que incluso en ese momento serías digno.

—Hay otros que no están de acuerdo.

—¿Otros? ¿Goblins y enanos? —resopló el dragón, y de sus fosas nasales salieron pequeñas nubes de humo negro.

—¿Has oído hablar de Byphast la Muerte Helada? —preguntó Zhengyi. El dragón resopló con mayor intensidad y abrió más los ojos—. ¿O de Honoringast el Rojo?

Urshula echó la cabeza hacia atrás al oír aquel nombre. El dragón negro, de repente no tan seguro de sí mismo, miró a su alrededor.

—¿No soy digno ahora? —preguntó Zhengyi.

Urshula se incorporó sobre sus patas traseras. El movimiento, aterradoramente rápido y elegante para una bestia tan grande, hizo que Zhengyi retrocediera, a pesar de que era tan sólo una imagen proyectada, y de que su forma física estaba lejos del aliento y de los colmillos del wyrm negro.

—¡Si de algo eres digno, es del título de necio y nada más, por turbar el sueño de Urshula! —rugió el dragón—. Has encontrado mi guarida y te crees muy listo, pero ten cuidado, Rey Brujo, porque nadie que conozca el paradero de Urshula vive demasiado.

Su atronador rugido todavía retumbaba en las paredes de la caverna cuando el dragón avanzó. Sus enormes fauces se abrieron y se lanzaron sobre la imagen proyectada de Zhengyi. Los dientes del gran dragón se cerraron con fuerza y estrépito sobre el lugar que ocupaba el lich. Urshula sólo mordió el aire insustancial, por supuesto, ya que Zhengyi no se encontraba realmente en la caverna, pero el dragón hizo un gran aspaviento golpeando con sus patas delanteras lo que su boca no había mordido. Y cuando las garras atravesaron al Zhengyi virtual y golpearon el suelo, Urshula flexionó sus enormes músculos y clavó sus garras, fuertes como el acero, en la piedra, en la que abrió profundos surcos.

El dragón acabó desplegando las alas y alzándose sobre las patas traseras, con su mirada luminosa clavada en la imagen del Rey Brujo, que seguía allí.

—Los otros dragones notables de la región se han unido a mí —continuó diciendo Zhengyi, imperturbable y aparentemente poco impresionado—. Reconocen lo valiosa y provechosa que será esta campaña vencedora. Cuando todas las Tierras

de la Piedra de Sangre estén bajo mi mando, serán bien recompensados.

—Urshula no necesita que otros lo recompensen —contestó el dragón—. Urshula coge lo que desea.

—Se encuentran seguros entre mis filas, poderoso dragón.

—Urshula mata a cualquiera que amenace a Urshula.

—¿Conoces la existencia del joven señor que se está haciendo fuerte en las tierras meridionales? —preguntó Zhengyi—. ¿Has oído hablar de Gareth?

El dragón respondió con un bufido.

—Por casualidad, ¿conoces su apelativo?

—Al parecer me has confundido con alguien a quien debería importarle.

—Azote de Dragones —contestó Zhengyi—. El joven líder de los que se oponen a mí lleva el sobrenombre de Azote de Dragones, y lo ha ganado con las hazañas de sus poderosos antepasados. ¿Crees que sería amigo de Urshula si al final lograra vencerme?

—Acabas de afirmar que lideras una campaña vencedora —le recordó el dragón.

—Es cierto, y se debe en gran parte a la sabiduría de Byphast, de Honoringast y de otros que tienen clara su elección.

—Entonces, ¿por qué has perturbado mi sueño? Ve y gana, pero deja en paz a Urshula. Y considérate afortunado, ya que pocos abandonan a Urshula como no sea esparcidos en montones de excrementos.

—¿Afortunado? —preguntó Zhengyi al tiempo que afirmaba—: Fortuna es lo que ofrezco a los dragones por ayudarme. Sería un descuido por mi parte no tener la misma cortesía con Kazmil-urshula-kelloakizillian. El dragón rió entre dientes, emitiendo un sonido similar al de rocas que se entrechocan en un pozo lleno de ácido.

—Entonces, te consideras como una salvación, como el futuro rey de todo lo que dominas con la vista. He sobrevivido a muchos necios como tú. Te crees notable, pero yo sólo veo a un humano patético, y además muerto, revestido de una apariencia de vida. Déjate morir, lich. Busca tu reino en un mundo que sea más apropiado para tu cuerpo putrefacto. No me molestes más, o te mataré.

»Y si vienes a atacarme con o sin tus compañeros dragones, entonces informa a Byphast la Muerte Helada de que ella será la primera en sentir el rigor de mi ira.

—Todavía no has escuchado mi oferta, poderosa bestia —dijo Zhengyi, mostrándole una gema en forma de cráneo de dragón—, el mayor de todos los tesoros. ¿Reconoces esto, Urshula?

El dragón entornó los ojos y dejó escapar un gruñido sordo, pero no respondió.

—Es una filacteria —explicó Zhengyi—, preparada para Urshula. Yo he vencido a la muerte, poderoso dragón. Y sé de qué forma podrías…

—¡Márchate de aquí, abominación! —rugió el dragón—. Tú no has vencido a la muerte, te has unido a ella, y sólo lo has hecho porque perteneces a una raza inferior, de vida breve e incierta. Das por supuesta la muerte de Urshula, pero Urshula es más viejo que los más viejos recuerdos de tu raza. Y ¡Urshula seguirá aquí cuando tu

recuerdo haya desaparecido del mundo!

La imagen cerró la mano y guardó la filacteria.

—No aprecias su valor —dijo Zhengyi, encogiéndose de hombros y haciendo una reverencia—. Felices sueños, poderoso dragón. Eres tan impresionante como me dijeron. Tal vez otro día…

—No volveré a verte jamás, y si lo hago será para destruirte.

Las palabras de Urshula resonaron en el espacio cerrado de la cueva, y pareció que su vibración reducía la imagen de Zhengyi a la nada.

El dragón negro permaneció agazapado un rato, quieto como una estatua, atento por si algo le indicaba que Zhengyi o sus secuaces estaban en la estancia o en los pasadizos que conducían a ella.

Muchas horas después, el gran negro se enroscó y volvió a dormirse.

El Rey Brujo estaba de pie a gran altura sobre una roca plana, mirando hacia el norte, hacia su reino de Vaasa, con los puños esqueléticos apretados de rabia a ambos lados del cuerpo.

La campaña había ido bien. Había penetrado profundamente en Damara, conquistando enemigos y reclutando nuevos aliados, muchos de ellos cadáveres putrefactos de los hombres a los que acababa de masacrar su ejército. Sus enemigos permanecían divididos, a menudo demasiado preocupados los unos de los otros como para prestar atención a la verdadera oscuridad que había penetrado en sus tierras. Gareth Azote de Dragones y sus amigos trabajaban a un ritmo frenético para ponerle remedio a aquello, para unir a muchos señores de Damara bajo una misma bandera y hacerse fuertes frente a Zhengyi, pero habían reaccionado demasiado tarde, o eso creía Zhengyi, y la victoria de éste parecía estar asegurada. Pero entonces un pequeño pero poderoso ejército había caído sobre Vaasa, a la zaga de su propio ejército. Habían roto el cerco de Palishchuck y habían reunido a los refugiados que quedaban dispersos por el yermo en un solo y formidable ejército. Varias caravanas de suministros provenientes del castillo Perilous no habían llegado al paso de la Piedra de Sangre en las Galenas. La ruta principal de suministro de Zhengyi había sido cortada.

El Rey Brujo comprendió que no debía mirar hacia el norte en un momento tan crítico. No tenía tiempo para perseguir a un grupo aislado de rebeldes cuando Gareth Azote de Dragones ganaba fuerza frente a él.

—¿Dónde estás, Byphast? —le preguntó a la fría brisa del norte.

Había enviado al dragón de vuelta a su morada glacial con instrucciones de acabar con los rebeldes y con sus partidarios en Damara, pero las noticias que le habían llegado eran poco prometedoras.

Permaneció allí un buen rato; a continuación, se envolvió en la túnica negra y la

capa gris con un movimiento rápido y furioso. Descendió por la ladera de la montaña a grandes zancadas, deslizando su cuerpo no muerto con facilidad por la traicionera pendiente, y pronto se encontró caminando de nuevo por la retaguardia de su ejército, otra vez con la apariencia que había tenido en vida. Los humanos vivos que lo seguían como esclavos no habrían soportado la terrible visión de su verdadera forma.

Pasó la noche en vela en la tienda de mando, examinando atentamente los informes y los mapas que llegaban de los frentes de batalla del sur. A decir verdad, la preparación de Zhengyi para la campaña habría obtenido la aprobación de los mejores generales de todo Faerun. La información era poder, como Zhengyi sabía, y su tienda de mando, con sus mesas llenas de mapas y maquetas de varios puntos estratégicos del terreno de las Tierras de la Piedra de Sangre, y de notas que explicaban el tamaño relativo y la fuerza de los ejércitos que estaban batallando, era una prueba de tales conocimientos. Allí, Zhengyi podía planear los movimientos de su ejército, sus posiciones defensivas y las zonas más vulnerables a los ataques. En aquella tienda, se había formulado y perfeccionado la gran estrategia, incluida la decisión de no atacar con todas sus fuerzas Palishchuk.

Al Rey Brujo no le gustaban las sorpresas.

A pesar de su preparación y confianza, los ojos llameantes de Zhengyi a menudo miraban a su espalda, hacia el norte, con la esperanza de tener noticias del dragón blanco. Los grupos dispersos de poderosos héroes eran más difíciles de seguir, y con frecuencia más problemáticos, que los regimientos de soldados comunes.

La larga noche pasó sin incidentes. No fue hasta la mañana siguiente que Byphast, en su forma elfa, llegó a pie por el camino. Zhengyi la divisó a cierta distancia, y a primera vista supo que las noticias del norte no eran buenas. Byphast cojeaba, y desde la distancia incluso parecía más desaliñada de lo que jamás la había visto Zhengyi.

La túnica del Rey Brujo se agitó tras él mientras atravesaba a grandes pasos su campamento, decidido a encontrarse con el dragón blanco en el camino, fuera del alcance de los oídos de sus guardias y soldados.

—Los rumores son ciertos —dijo Zhengyi mientras se acercaba—. Una fuerza de héroes alcanzó Palishchuk.

—Para regocijo de los semiorcos —contestó Byphast—. Esa ciudad está más fortificada que nunca. No cesan en sus preparativos. Han reforzado las murallas y han preparado montones de flechas punzantes.

El uso que hizo de ese adjetivo en particular le reveló a Zhengyi que el dragón había probado personalmente las defensas.

—Además, han construido artefactos defensivos de gran porte: catapultas y ballestas que pueden girarse rápidamente hacia el cielo para contraatacar a las criaturas voladoras. Cuando sobrevolé la ciudad, se elevaron cadenas de pinchos para impedirme el paso, y apenas logré evitar las lanzas gigantes que me arrojaron.

—Me ocuparé de Palishchuk a su debido tiempo —le prometió Zhengyi.

—Sin la ayuda de Byphast ni de los demás dragones, me atrevería a decir —contestó el dragón blanco—. Los tesoros de Palishchuk no valen el riesgo de perder un ala o cualquier otro miembro.

Zhengyi asintió, sin preocuparse aún demasiado por la ciudad semiorca. Una vez conquistada Damara, Palishchuk se convertiría en un pequeño foco de resistencia que no recibiría ayuda de ninguna región de las Tierras de la Piedra de Sangre. No aguantarían mucho tiempo, y Zhengyi todavía no había perdido la esperanza de que los semiorcos se unieran a él a última hora. Eran medio orcos, al fin y al cabo, y no era probable que los refrenaran las cuestiones morales como a los débiles humanos, halflings y otros pueblos de Damara.

—¿Se escondieron los héroes en el interior de la ciudad? —preguntó Zhengyi, volviendo al problema que los ocupaba.

—No, salieron con presteza. Cuando escapé a las cadenas y las lanzas, atravesaron rápidamente las puertas de Palishchuk para perseguirme.

—¿Y los mataste?

El gesto torvo de Byphast le dio la respuesta antes de que el dragón dijera nada.

—Los acompañan poderosos magos y sacerdotes. Sus caballeros relucen con las protecciones mágicas que neutralizan mi aliento mortífero, y sus armaduras crepitan con los conjuros que los ayudan a repeler mis garras.

—¿Es una pequeña fuerza?

—Cincuenta, fuertes y bien entrenados para luchar contra dragones.

—Normalmente, Byphast no huiría de semejante grupo —observó Zhengyi sin ocultar el tono despreciativo de su voz ni la expresión de su rostro, mientras entornaba los ojos y sonreía con sarcasmo.

—Si me viera forzada a luchar contra ellos…, si alguna vez tropezaran con mi guarida…, en ese caso seguramente los destruiría —contestó el dragón sin dudarlo—, pero a esa victoria la acompañarían cicatrices, estoy segura, y en aquellas circunstancias, no valía la pena.

—Tú sirves a Zhengyi.

Mientras llevaba la conversación por esos derroteros, en la cabeza del Rey Brujo seguían resonando las palabras de Byphast: «Si alguna vez tropezaran con mi guarida…».

—Yo acepté luchar junto a las fuerzas de Zhengyi —contestó el dragón—, no librar semejantes batallas sola en las ciénagas de Vaasa.

Zhengyi sacó una filacteria, con la que había sincronizado a Byphast. Si mataban al dragón, su energía y su fuerza vital pasarían a la filacteria, y ella se convertiría en no muerta, en un dracolich.

—¿Te olvidas de esto? —preguntó el lich.

—Es una salvaguarda final, pero no estoy ansiosa por usarla. Si me matasen en el curso de los acontecimientos, entonces así sería. Ese es el riesgo que los de mi raza debemos correr cuando salimos al mundo de las criaturas inferiores. Pero no

perseguiré la no muerte que me ofreces.

—¡Ah, Byphast!, es penoso ver a una criatura de tu reputación sometida a tanto miedo.

Byphast entornó sus ojos de reptil y de sus labios de elfa escapó un gruñido sordo.

—De acuerdo —dijo Zhengyi—, me ocuparé yo mismo de los intrusos No pienso tenerlos pisándome los talones mientras me dirijo a Damara. Ve y reúnete con los comandantes en el frente. Acaba con los estúpidos damarianos que se crucen en nuestro camino.

Byphast no se movió ni cambió la mirada de odio que le dirigió a Zhengyi.

Si semejante amenaza causó algún efecto en el Rey Brujo, éste no lo demostró. Le dio la espalda al wyrm con figura de elfa y se dirigió con paso airado hacia su enorme campamento.

—¡Donegan! —exclamó Maryin Felspur, dama de la Orden.

—*Sir* Donegan —la corrigió el caballero de mayor edad.

Apartó su caballo, cubierto con una armadura, fuera de las filas. Los pesados cascos chapoteaban en el suelo húmedo y blando a medida que el corcel, de más de seiscientos kilos y cargado con unos ciento treinta kilos de armadura y noventa de jinete, avanzaba. Donegan caminó hasta donde estaba Maryin, la única dama de los diez caballeros que habían salido de las filas de lord Gareth en Damara para acompañar a más de cincuenta soldados de infantería, seis clérigos y tres molestos magos.

—*Sir* Donegan —se corrigió Maryin con fingida humildad.

Sin embargo, no llevaba puesto el yelmo, y su sonrisa traicionó el tono de su voz. Al ser la exploradora del grupo, la ligera Maryin era la que menos armadura acarreaba de todos los caballeros, y su caballo, un magnífico pinto joven y fuerte, apenas más grande que un poni, llevaba sólo protegidos el pecho y la cabeza. Maryin prefería el arco y aprovechaba su agilidad para mantenerse a distancia en los encuentros con los secuaces de Zhengyi, debilitando sus filas desde puntos ventajosos para que Donegan y *sir* Bevell pudieran atacar mejor a sus enemigos. Donegan no desmontó. Su armadura de placas superpuestas hacía que ese tipo de movimientos le resultasen engorrosos, especialmente al tratar de subirse de nuevo a su alto caballo de guerra. En vez de eso, se inclinó hacia delante tanto como le permitió la pesada armadura y levantó la visera de su yelmo.

Maryin se agachó junto a una depresión, un ahondamiento en el terreno que estaba lleno de agua fangosa hasta la mitad.

—Sólo una criatura que tenga el tamaño de un dragón podría dejar una huella semejante —dijo Maryin.

Donegan se enderezó e inspeccionó el área. Vio una segunda y una tercera huella a sus espaldas, y algunas más adelante, pero eso era todo.

—Maese Fisticus —dijo dirigiéndose al jefe del trío de magos—, os ruego a ti y a tus compañeros que preparéis vuestros componentes y nuestros conjuros de protección. Este rastro no es antiguo, y al parecer el wyrm se ha ido volando. Podría descender sobre nosotros en cualquier momento, y no permitiré que su mortífero aliento diezme nuestras filas antes de que hayamos tenido la oportunidad de entablar batalla con la bestia.

—Quizá deberíamos regresar corriendo a Palishchuk, mi señor —sugirió Maryin en voz baja—. Al alcance de sus ballestas…

—No —cortó *sir* Donegan antes de que Maryin pudiera terminar—. El wyrm es demasiado listo como para que podamos atraerlo de nuevo hacia la ciudad. Los semiorcos casi lo abaten la primera vez.

—Si es el mismo dragón.

Esa idea obligó a Donegan a hacer una pausa, ya que no podía descartar el razonamiento. Hasta hacía unos meses, Donegan había visto un solo dragón en sus veinte años de aventuras: un pequeño blanco en lo alto, cerca del Gran Glaciar. Con la llegada de Zhengyi, el caballero de la Orden había aprendido más de lo que jamás había pretendido sobre dragones, ya que malvados wyrms de todos los colores surcaban el cielo sobrevolando al ejército del Rey Brujo. Rojos y blancos habían arrasado muchas aldeas, incluso la de Donegan, y el caballero había luchado contra dos azules, un encuentro que le había costado un caballo y había dejado una línea ennegrecida en forma de rayo en la espalda de su plateada armadura.

«Demasiados dragones —pensó Donegan—. Demasiados dragones…».

Zhengyi estaba de pie en la orilla nordeste de un pequeño estanque, a escasos kilómetros al norte de Palishchuk. Los atributos humanos de su ser anterior habían desaparecido; no veía la necesidad de semejante vanidad en aquel lugar, a solas. Tenía la capucha echada hacia atrás, y el cráneo, el pelo ralo y los colgajos de piel putrefacta al descubierto. Su túnica andrajosa olía a moho y tenía manchas de verdín producidas por la humedad. En la mano llevaba un bastón sarmentoso de roble, en el que se apoyaba pesadamente, y miraba a lo lejos, hacia el sur.

Vio cómo se aproximaban. El sol centelleaba en las puntas de las lanzas, en las armaduras de los caballos. Oyó el sonido atronador de los cascos y de los soldados marchando.

Lo que quedaba de los labios del Rey Brujo se frunció en una sonrisa malévola. Pensó en la afirmación de Byphast: que no lucharía contra semejante tropa a menos que amenazara su guarida.

Cualquier dragón lucharía para proteger su guarida. Hasta la muerte.

Se vieron más destellos en dirección al sur. Seguían el rastro que Zhengyi había originado con su magia, pensando que eran las huellas de un dragón.

Volvió a levantar su sarmentoso bastón de roble, localizó un lugar apropiado y pronunció una palabra de mando. La tierra reventó en el punto que había señalado con el bastón. Gruesos terrones saltaron por los aires. La magia excavó el blando terreno; estallidos de energía destrozaron y lanzaron hacia los lados varios metros de tierra con la eficacia y la potencia de los espolones de un dragón.

Zhengyi miró hacia el sudeste, hacia la distante tropa de guerreros. Quizá habían notado la perturbación, o quizá no. De todos modos, pronto estarían allí. Una vez realizado su conjuro y listo ya el profundo agujero, Zhengyi se metió en el agua. El Rey Brujo no la notó fría, por supuesto, ya que no podía experimentar semejante sensación. En cualquier caso, no había frío más intenso que el del abrazo helado de la muerte.

Su túnica flotó tras él mientras avanzaba hacia la parte más profunda, y pronto estuvo bajo el agua, sin respirar ni moverse. Mientras la superficie se aquietaba, los ojos como de otro mundo de Zhengyi escudriñaban a través de la película líquida de la orilla nororiental. Su rastro los llevaría a la guarida.

Apretó el bastón con más fuerza, preparando su siguiente conjuro.

Maryin se arrastró por el suelo fangoso, muy pegada a él, y dejando que su capa elfa, una prenda de camuflaje mágico, la cubriera por completo. Había dejado su caballo junto a Donegan y los demás, que marchaban a varias decenas de metros por detrás de ella. El trabajo de Maryin era detectar posibles emboscadas y facilitarles el avance hacia el dragón. Viendo la tierra que había volado por los aires unos momentos antes, la dama estaba segura de haber llevado a buen término esa tarea.

Había encontrado algunas huellas más a cierta distancia, un poco más atrás, ya que aparentemente la bestia se había posado, pero a continuación llegó a un gran agujero, a poca distancia de la orilla de un pequeño estanque. Se agazapó junto al borde, estudiando el túnel que se veía en el fondo.

—¿Te has metido en tu madriguera, wyrm? —susurró.

Maryin se detuvo unos instantes, y a continuación, al oír que se aproximaban sus compañeros, se puso de pie, echó una mirada a su alrededor y sacó la mano de la protección de la capa para alzar el puño en el aire.

Miró fijamente hacia el agua, sin darse cuenta de que los ojos del Rey Brujo le devolvían la mirada. Tras ella, *sir* Donegan hizo que su contingente avanzara más despacio y se aproximó con cautela. Situó el caballo a la altura de la dama exploradora.

—¿En el interior del túnel? —preguntó, inspeccionando el agujero—. ¿O se trata de una estratagema, y la bestia se ha metido en el estanque?

Maryin dejó caer su capucha y se encogió de hombros.

—No encuentro nada que indique ni una cosa ni la otra.

—Eres una exploradora increíble.

Maryin le sonrió.

—Puedo rastrear casi cualquier cosa, y tú lo sabes bien, incluso a aquella muchachita que pretendía entrar a escondidas en tu habitación. Pero no puedes pretender que rastree a un dragón que se echa a volar constantemente. ¿Crees que el batir de sus alas puede aplastar la hierba desde arriba? ¿Crees que la bestia puede dejar una estela en la tierra como lo haría una barca en un lago?

Sir Donegan rió ante su sarcasmo sin límites y la malévola pulla que le había lanzado. Todavía tenía un asunto pendiente con Maryin acerca de aquel incidente de la muchacha, ya que Donegan había estado esperando la visita y la intromisión no le había hecho ninguna gracia. Pero ésa era una batalla para otro momento, y se le ocurrió una idea.

—¿Se ha enturbiado el agua?

Maryin lo miró con curiosidad; a continuación, cayó en la cuenta y avanzó hasta la orilla del estanque, donde comenzó a buscar señales de una zambullida reciente. El estanque no era muy grande, después de todo, y seguramente el desplazamiento habría sido considerable en el caso de que una criatura del tamaño de un dragón hubiera penetrado en sus profundidades.

Un instante después, Maryin se incorporó de nuevo y negó con la cabeza.

—Así que el wyrm no se metió en el estanque —dijo Donegan con un suspiro—. Está bien, entonces.

—No hay huellas que vayan desde el agujero hasta el estanque, y si la bestia se hubiera echado a volar en cualquier dirección, deberíamos haberla visto, o deberíamos haber oído el chapoteo si se hubiera sumergido. Mi suposición es que el dragón, confiado y olvidándose de que lo seguíamos, se metió en el tún…

Se inclinó hacia delante, y Donegan se echó hacia atrás. Tras ellos, a los caballos y a los soldados se les pusieron los pelos de punta. Procedente del agujero se oyó un gruñido sordo y gutural, un sonoro bramido propio de una bestia del tamaño de un dragón.

—¡A formar! —ordenó *sir* Donegan.

Hizo girar su caballo de guerra y volvió a la fila con gran retumbar de cascos. Maryin se volvió a subir la capucha y pareció fundirse con las sombras en la orilla del estanque.

El bramido continuó unos instantes, y después se apagó lentamente.

Bajaron las lanzas, enfundaron las espadas, y magos y sacerdotes prepararon sus conjuros. Entonces, se hizo nuevamente la calma. Y durante aquel largo silencio, ningún monstruo de gran tamaño salió del agujero.

Cuando Donegan y los demás se atrevieron finalmente a acercarse, se quedaron junto al borde del profundo agujero con forma de embudo, mirando el ancho túnel

que, desde su base, se extendía tanto hacia el este como hacia el oeste.

—Al parecer, hemos encontrado a nuestro wyrm —le dijo *sir* Donegan a su tropa.

—¿Podemos asegurar que un dragón excavó este agujero? —preguntó otro caballero.

—Hay conjuros que pueden conseguir tales cosas —respondió Fisticus el Mago —, al igual que hay bestias…

—¿Un dragón?

—Hay pocos desaguisados que un dragón no pueda realizar —explicó Fisticus—. A un wyrm como el que atacó Palishchuk hace unos días le supondría poco esfuerzo perforar la tierra blanda del verano de Vaasa.

Sir Gavalan, otro caballero de la Orden, dijo:

—Si el dragón pretendía anunciar su presencia de este modo, ¿no habría salido rápidamente para atacarnos por sorpresa en ese momento?

—Si es que sabía que estábamos aquí —contestó Donegan.

—¿Y el gruñido?

—¿Un ronroneo de satisfacción antes de echarse a dormir? —aventuró el mago —. Es algo conocido que este tipo de bestias gruñe tan a menudo como un hombre bosteza o suspira.

—Digamos, entonces, que se trata de un bostezo —dijo Donegan—, que anuncia que la bestia está lista para una larga y profunda siesta. —Miró a los soldados que tenía alrededor sonriendo de oreja a oreja bajo la visera levantada—. Una siesta de la que no despertará jamás.

Aquello provocó multitud de gestos de aprobación y sonrisas entre las filas de combatientes. Algo apartada de los demás, Maryin ni asentía ni sonreía. Sabía lo que estaba a punto de pasar, y cuál sería su papel, antes aun de que *sir* Donegan le hiciera señas para que entrara en el agujero. Se le ocurrió que quizá haría bien en ponerse su armadura más pesada y encargarle la exploración a un elfo.

Bajo el agua, Zhengyi movía la cabeza, satisfecho, mientras observaba cómo la tropa desaparecía por encima del borde del agujero. Su conjuro imitando el rugido de un dragón, que había realizado usando el encantamiento complementario de ventriloquia, había llegado en el momento justo, o eso parecía.

El Rey Brujo sabía que debía alejarse de inmediato —de vuelta al sur, a Damara, donde la batalla estaba en su punto álgido—, pero se entretuvo un poco más en el estanque, y cuando todos los soldados se hubieron metido en el agujero, excepto los pocos que se quedaron a cuidar de los caballos, emergió de nuevo en la orilla nordeste.

Los tres tontos que estaban junto a los caballos seguían con la mirada fija en el agujero, ignorantes del peligro, cuando el Rey Brujo apareció.

Sabía que su capa elfa podía protegerla de miradas curiosas, pero aun así Maryin se sentía vulnerable mientras se introducía con dificultad en el gigantesco túnel, sin duda lo suficientemente alto y ancho como para permitir la embestida de un dragón. Había líquenes adheridos a las paredes que emitían una luz suave, como la de las estrellas en un claro del bosque. A pesar de agradecer la iluminación, ya que eso significaba que no necesitaba llevar antorcha, también temía que el brillo la hiciera visible a los inteligentes ojos del wyrm. Sintió la presencia de la bestia mucho antes de olería u oírla, un aura penetrante de miedo que flotaba en el aire.

Maryin avanzó arrastrándose. No habría huida posible si la bestia la localizaba, así que su única esperanza era no ser detectada. Dobló en un recodo y contuvo el aliento mientras echaba un vistazo a una estancia que se veía a lo lejos. Allí estaba, y no era la bestia que había atacado hacía poco Palishchuk. Incluso con la mala iluminación, pudo ver que sus escamas eran negras, y no blancas.

Retrocedió lentamente durante un trecho. A continuación, giró y corrió unos doscientos metros túnel arriba, hasta donde estaban esperando los demás, incluidos los caballos con armadura de los caballeros Donegan y Bevell.

—Un negro de gran tamaño —dijo lo más bajo que pudo mientras trazaba la disposición de la estancia en un retazo de tierra blanda.

Fisticus y los otros magos se pusieron a trabajar, coordinando los conjuros que necesitarían para repeler el aliento ácido de un dragón negro.

—Un dragón blanco no representaría tanto desafío —se quejó el jefe de los magos—. Nuestros conjuros para vencer su aliento helado son más especializados y completos.

—Quizá alguien pueda prestarme un poco de pintura para vallas y, de este modo, logre cambiar el color de la bestia mientras duerme —fue la respuesta sarcástica de Maryin.

—Eso sería de gran ayuda —contraatacó Fisticus sin vacilar.

—Basta —los reprendió Donegan a ambos—. Los dragones negros son comparables a los blancos; al menos, no es un antiguo rojo el que nos espera.

—Tenemos conjuros específicos para derrotar el aliento abrasador de un… —comenzó a decir Fisticus.

—Y cualquier rojo digno de sus escamas tendría poderosos conjuros para suprimir los tuyos —lo interrumpió Donegan—. En este caso, sólo necesitamos neutralizar el chorro inicial del negro y acercarnos todo lo posible. Una vez junto a él, venceremos a la bestia con rapidez.

Fisticus asintió y se acercó al mapa de Maryin.

—¿Cuál es la distancia desde el túnel hasta la bestia? —preguntó—. Y ¿en qué punto del recorrido es probable que entremos en combate?

Introducirse en el corazón de la guarida del dragón no representaba un gran desafío para el Rey Brujo. En su forma de sombra bidimensional, Zhengyi simplemente se deslizó por una grieta de la roca y bajó reptando. Se puso en pie en uno de los laterales de la planta principal, no muy lejos de Urshula, pero oculto por la naturaleza de su forma, y por otros encantamientos, para que el dragón no se apercibiera de su presencia.

Contempló con regocijo cómo la sigilosa dama volvía a bajar arrastrándose para observar al dragón. Una pareja de magos la seguían, ocultos y protegidos por hechizos.

—Patético —dijo Zhengyi, moviendo los labios, pero sin emitir sonido alguno.

Levantó la mano huesuda y añadió una ilusión (desde la perspectiva del dragón) para ocultar aún más a los intrusos, ya que no quería que Urshula detectara demasiado pronto al contingente que se acercaba.

Los magos lanzaron su conjuro y se alejaron a toda prisa, y mientras valoraba su creación, Zhengyi tuvo que admitir lo inteligentes que eran. Ya sabía lo que vendría después. Volvió a agitar la mano, y la ilusión desapareció.

Urshula apenas abrió un ojo, y Zhengyi observó cómo los músculos de las enormes patas delanteras del dragón se tensaban, preparándose. Los guerreros descendieron por el túnel con gran estruendo de armas y armaduras. Urshula se agazapó y movió de un lado a otro la gran cabeza astada.

Zhengyi se asombró de que los soldados no rompieran filas. Ni uno solo de ellos huyó al ver al gran dragón. Se alegró de haber vuelto a la guarida, ya que no debía subestimar ni el valor de la tropa ni el de los caballeros.

Urshula se sentó sobre las patas traseras, y Zhengyi oyó la ruidosa inspiración de la bestia, la preparación para su primer golpe devastador. Los guerreros no aminoraron la marcha y se aproximaron al lugar en el que los magos habían situado su encantamiento. Urshula disparó el cuello hacia delante, abrió las fauces y lanzó un cono de saliva ácida.

Chocó contra una barrera, una pared sólida e impenetrable de energía mágica, y se deshizo en gotas, crepitando. Sólo una pequeña parte pasó por encima de la muralla y salpicó a algunos guerreros. Pero no cejaron en su empeño. Se separaron y se distribuyeron todos a una por los bordes de la barrera mágica. En la parte más cercana, las tropas se reagruparon, guiadas por los caballeros protegidos por sus armaduras, y cercaron al confundido dragón.

Urshula retrocedió y levantó la cabeza, e inmediatamente se vio envuelto en una bola de fuego, a la que siguieron una segunda y una tercera, antes de que pudiera reaccionar.

Y cuando volvió a agacharse, los guerreros estaban allí, a estocada limpia, acuchillando y dando hachazos a placer. Se distribuyeron alrededor del wyrm,

jaleando y gritando, tratando de abrumar a la bestia con un asalto brutal y por sorpresa.

Pero Urshula era un dragón, al fin y al cabo, la bestia de bestias. Un súbito frenesí de patas pisoteando, garras desgarrando, golpes de cola y agitación de alas quitó rápidamente la ventaja a los atacantes.

Un caballero destacaba en la refriega; vociferaba órdenes, blandía la espada y llamaba a los otros para que se agruparan a su alrededor. Las fauces del dragón se cerraron sobre él a la altura de la cintura, y Urshula lo levantó muy alto para que todos lo vieran. Los guerreros gritaron al ver cómo las piernas del caballero cubiertas por la armadura pataleaban inútilmente.

Urshula apretó, y la parte inferior del cuerpo apresado cayó al suelo. El resto salió volando también cuando Urshula hizo un movimiento circular con la cabeza. El caballero sirvió como proyectil, pues se estrelló contra las filas de los guerreros. Los que estaban más lejos y hacia los lados fueron los más afortunados, al menos por el momento, ya que el proyectil blindado fue seguido rápidamente por un nuevo disparo de ácido.

Algunos hombres se derritieron y murieron. Antes de que pudiera empezar a aplaudir al wyrm, Zhengyi echó la vista atrás y vio una oleada de rayos de energía —verdes, azules y violetas— dirigiéndose en tropel hacia el dragón. El grito de victoria de Urshula se convirtió en un alarido de dolor cuando los rayos le quemaron la piel tras atravesar las escamas, que no podían proteger a la bestia de tales ataques. El dragón localizó a los magos, agrupados en la parte izquierda de la entrada del túnel. Haciendo caso omiso de las cuchilladas de los guerreros que todavía se movían a su alrededor, Urshula volvió a escupir.

Las piedras que rodeaban a los magos chisporrotearon y estallaron, pero los tres estaban protegidos. Uno hizo un gesto de dolor, pero aun así consiguió unirse a sus compañeros en la siguiente descarga de proyectiles.

Zhengyi, temiendo que el dragón se viera superado demasiado pronto, pensó en intervenir. Sin embargo Urshula se levantó sobre las patas traseras y abrió las alas. Las movió furiosamente, y levantando polvo, monedas y piedrecillas del suelo, lo lanzó todo contra los magos. La andanada no hizo realmente ningún daño, aunque evitó que los magos siguieran lanzando conjuros, y lo que es más importante, según comprobó Zhengyi, dejó al descubierto los límites del escudo mágico.

—Brillante —aplaudió el Rey Brujo.

La reacción del dragón no fue inesperada para *sir* Donegan. Entrenado personalmente por Gareth Azote de Dragones (un hombre que se había ganado su apellido matando wyrms), Donegan había diseñado el ataque en cuatro fases: la primera, neutralizar el aliento mortífero inicial de la bestia; la segunda, la embestida; la tercera, una oleada

de magia que distrajera la atención del dragón antes de la cuarta fase, que era la más letal.

Los caballeros Donegan y Bevell permanecían montados en sus caballos a una buena distancia, esperando la reacción del dragón. Cuando retrocedió, espolearon las monturas para embestirlo. Con las lanzas en ristre, los dos hábiles caballeros se desviaron a izquierda y a derecha para sortear la barrera mágica de fuerza, volvieron a reunirse al otro lado y avanzaron con gran estruendo hacia el dragón, todavía desprevenido.

Alcanzaron a la bestia por ambos lados en el estómago, la parte más débil de la armadura natural de un dragón. Con el peso de los enormes corceles que los hacían seguir avanzando, y los encantamientos que habían realizado sobre aquellas lanzas, las armas dieron en el blanco, atravesaron la dura cubierta de escamas y se clavaron profundamente en las blandas entrañas de la bestia.

El rugiente wyrm se derrumbó, pero Donegan y Bevell ya estaban en movimiento; hicieron girar sus monturas, dejando las lanzas cimbreantes en el estómago del dragón. Como uno solo hombre, los hábiles caballeros desenvainaron las espadas que portaban a la espalda. El sable de Bevell llameó obedeciendo a una orden silenciosa, mientras que Donegan desenvainó un espadón que brillaba con luz mágica interior. Mientras el ala del dragón descendía sobre él, Donegan se afirmó sobre ambas piernas y empujó el arma con fuerza hacia arriba, utilizando las dos manos. La bestia volvió a aullar y se replegó.

Bevell tuvo menos éxito contra la otra ala, y a pesar de que le dio un buen tajo, un fuerte golpe del miembro lo hizo caer de su montura y acabó dando tumbos por el suelo.

—¡Todos a mí! —gritó Donegan a sus guerreros, y cuantos todavía eran capaces de luchar cumplieron la orden.

El dragón se volvió hacia él para encararlo, y Donegan a punto estuvo de desmayarse, creyendo que el momento de su muerte había llegado.

Pero los magos atacaron de nuevo. Una bola de fuego envolvió la cabeza de la bestia, y una oleada de proyectiles mágicos desapareció dentro de la esfera llameante.

Donegan aprovechó el momento para llevar a cabo una fuerte embestida con su montura sobre el flanco del dragón. Luego, desmontó y le dio una palmada al caballo para que se alejara. Seguidamente, aferró la espada con ambas manos y descargó un poderoso mandoble sobre las escamas de la bestia. A su alrededor, los guerreros jaleaban y atacaban, acuchillando y cortando sin parar.

El dragón estaba herido; la bestia se tambaleó.

—¡Acabemos con esto! —exclamó *sir* Donegan, pensando que el momento de la victoria estaba cerca.

Pero el dragón giró sobre sí mismo, golpeando con la poderosa cola a Donegan y a los demás, y los lanzó contra el suelo de piedra y tierra.

El caballero trató de levantarse, pero el yelmo se le había girado y lo privaba de

visión, y la espada se le había escapado de las manos. Tanteó a su alrededor, hasta que una mano lo agarró del hombro y lo calmó.

Se ajustó el yelmo y vio a Maryin sonriéndole y meneando la cabeza mientras le alcanzaba la espada.

—Acabemos con esto —dijo la dama.

Zhengyi estaba disfrutando del espectáculo, maravillado ante la preparación y valor de la tropa. Pocos hombres podían aguantar tanto tiempo frente a un wyrm furioso. También eran impresionantes la resistencia y la ferocidad de Urshula.

Pero el Rey Brujo se dio cuenta de que el dragón estaba gravemente herido. Una de las lanzas se había desprendido, y la herida sangraba abundantemente; y sin duda, la otra había desgarrado las entrañas de la criatura.

Y aquellos magos volvieron a la carga, implacables, y sus bolas de fuego y rayos de energía seguían haciendo mella en el wyrm.

Zhengyi había venido para equilibrar la situación, pero se sorprendió al darse cuenta de que era Urshula, y no los humanos, el que necesitaba de sus esfuerzos. No podía permitir que les resultara tan fácil.

El Rey Brujo volvió a su forma de sombra y se deslizó por una grieta de la pared.

—Ahora vamos a utilizar el fuego —informó Fisticus el Mago a sus dos compañeros —. Cuando el wyrm levante la cabeza, rodeadla con llamas.

Los tres magos prepararon sus conjuros, observando atentamente cómo Fisticus determinaba el patrón de movimiento del dragón.

—Uno… —empezó a contar—, dos…

—Di tres —lo interrumpió una voz áspera que surgió de detrás de ellos.

Zhengyi observó cómo los tres se ponían rígidos, y sonrió al imaginar la expresión de sus caras. Sin embargo, no dejó que eso lo distrajera mientras empezó a formular su conjuro favorito.

Los magos giraron rápidamente y se encontraron con un repentino estallido de rayos multicolores de luz resplandeciente.

Fisticus se protegió los ojos con un brazo mientras el mago que tenía a la izquierda se empapaba de azul. Aquel hombre desafortunado, cegado por el resplandor del conjuro de Zhengyi, trató de gritar, pero su piel se petrificó, y quedó inmóvil con la boca abierta.

Fisticus se vio envuelto por una luz púrpura, y simplemente desapareció; arrancado del plano material primario, fue lanzado al azar a través del multiverso, aunque al menos su marcha súbita le permitió evitar el impacto del rayo que sacudió y abrasó al hombre que tenía a la derecha. El rayo describió un arco, atravesando el

lugar donde había estado Fisticus, y se estrelló chisporroteando contra la estatua del mago que encontró en su camino. La roca sólida en que se había convertido explotó a causa del impacto del rayo, y los trozos de los miembros petrificados se dispersaron en todas direcciones.

Y un segundo color alcanzó al mago que había recibido el primer impacto del rayo. Tendido en el suelo y a punto de morir, reunió sus últimas fuerzas para emitir un grito postrero de agonía mientras lo envolvía un resplandor rojizo y estallaba en llamas. Ni siquiera pudo rodar por el suelo para tratar de apagarlas, de modo que simplemente se quedó allí, ardiendo. Zhengyi emitió un ronco suspiro y asintió con la cabeza.

—¿Te sientes agradecido, mi querido Urshula? —murmuró, volviéndose hacia el dragón.

El wyrm estaba metido en lo más encarnizado de la lucha, pero Zhengyi pudo comprobar que su intromisión no había pasado inadvertida.

—¡El Rey Brujo! —exclamó uno de los hombres.

En el flanco del dragón, *sir* Donegan hizo una mueca ante la idea de que semejante enemigo hubiera llegado para atacarlos en un momento tan desesperado. Tan sólo podía rezar para que su soldado se equivocara y únicamente podía esperar que acabaran de prisa con la bestia.

—¡Fisticus, acaba con él! —gritó mientras hundía de nuevo su gran espada en el flanco del dragón.

Consiguió dar una voltereta en tanto completaba el golpe para echar un vistazo a los magos, o a lo que quedaba de ellos. Donegan percibió una figura sombría contra la piedra, pero de ningún modo podía detenerse el tiempo suficiente para observarla.

—¡Seguid luchando, mis guerreros! ¡El wyrm está desfalleciendo! —exclamó, animando a sus tropas y lanzándose furiosamente contra la gran bestia.

Urshula oyó esas palabras y no le pasaron desapercibidas. Los ataques de los magos lo habían herido gravemente, y podía sentir la punta de una lanza rozando sus escamas y desgarrándole las entrañas.

—¿Zhengyi? ¿Mi aliado? —murmuró Urshula mientras gruñía, y se alegró de verdad cuando vio a uno de los magos ardiendo en el suelo, y lo que quedaba de otro petrificado y reducido a la nada de cintura para arriba.

Pero ¿dónde estaba Zhengyi?

Un pinchazo en el flanco lo sacó de sus cavilaciones y le recordó sus problemas inmediatos. Se revolvió y aplastó a un hombre con la pata trasera; a continuación, batió un ala, quitándose de encima a varios más. Su cola golpeó en dirección

contraria, apartando también a otro grupo de tenaces guerreros.

Zhengyi observaba pacientemente desde una grieta de la roca, con los componentes de varios conjuros preparados. Aplaudió en silencio la ferocidad de Urshula mientras el dragón atrapaba a un hombre y lo trituraba con sus mandíbulas. A continuación, el dragón movió bruscamente la cabeza y, soltando el proyectil humano, derribó a varios hombres.

En ese momento, Zhengyi pensó que el dragón podría vencer.

Pero Urshula se tambaleó, y Zhengyi vislumbró al gran caballero que le había dado el golpe devastador.

Urshula trató de volverse para alcanzar también al hombre, pero un segundo guerrero, la propia exploradora a la que Zhengyi había visto entrar primero en la guarida del dragón, había conseguido montarse en su lomo y trepar cuello arriba. Cuando el aturdido wyrm dirigió su atención hacia la dama, ésta le clavó una fina espada en la nuca.

Zhengyi movió la cabeza, dubitativo, y sacó la filacteria en forma de cráneo de dragón.

—¡Rey Brujo! —bramó Urshula, cuya potente voz retumbó por toda la estancia.

Entonces, el wyrm le recordó a Zhengyi y a los otros la razón por la que los dragones eran tan temidos. Urshula se elevó, sacudiendo enérgicamente la cabeza hacia atrás, hacia adelante, y luego hacia abajo. El movimiento hizo que la dama saliera despedida por encima de la corona de púas del dragón con tanta violencia que de ningún modo podría haberse sujetado. La caída sobre la piedra desde una altura de seis metros la habría matado, pero el dragón no la dejó llegar tan lejos. Lanzando una dentellada, la atrapó de tal manera que su cabeza, sus pies y un brazo que se agitaba acabaron separados de su cuerpo.

Y mientras ocurría todo aquello, el dragón continuó ascendiendo y dio una vuelta en el aire. El tamaño se convirtió en el arma principal de Urshula, que cayó sobre el grueso de lo que quedaba de la tropa y los aplastó bajo su enorme peso.

Zhengyi hizo una mueca al ver la expresión de dolor del dragón negro, ya que el ataque había provocado que las armas y las crestas de las armaduras atravesaran sus escamas y lo hirieran gravemente mientras aplastaba y les quitaba la vida a muchos de sus enemigos.

Pero el valiente y habilidoso caballero armado con la enorme espada, como pudo comprobar Zhengyi, salió airoso de debajo del tambaleante wyrm, y girando sobre sí mismo, dio una fuerte estocada en la pata delantera del dragón para clavar a continuación la espada en el torso de la bestia.

Sin embargo, antes de que la hoja chocara contra las escamas, una fuerza invisible atrapó al caballero; la mano de la telequinesia. Mientras se elevaba hacia la bestia,

voló por encima de ésta y quedó suspendido en el aire.

Zhengyi, bastante satisfecho de sí mismo, hizo que el hombre siguiera volando.

Sir Donegan se retorció ferozmente, tratando de liberarse del mágico abrazo. La rabia lo invadió con tanta seguridad como el conjuro del dragón, y vio una y otra vez la imagen del gran wyrm destrozando a Maryin a dentelladas. Se elevó unos seis, quince, e incluso más metros, indefenso mientras el dragón seguía masacrando a sus guerreros, muchos de ellos atónitos mirando cómo su líder se elevaba, boquiabiertos porque con él volaban todas sus esperanzas.

Donegan agitó su gran espada, como si tratase de cortar una mano tangible, pero no había nada que cortar.

El caballero dirigió su atención al techo, al que se aproximaba rápidamente. Se preparó para el impacto, pero nunca llegó allí.

La fuerza invisible lo dejó caer.

Gritando y maldiciendo mientras caía, *sir* Donegan se negó a aceptar su destino. Su grito sobresaltado se convirtió en un rugido de desafío, y se dio la vuelta, alineando la espada con la cabeza del dragón, que no lo vio venir.

La espada de Donegan se hundió en el cráneo de la bestia y atravesó el hueso con un crujido. Donegan aguantó, hasta que, también él, se estampó de cabeza contra el wyrm. Su yelmo dio una sacudida y le partió el cuello. El impacto fue tan fuerte que se le hizo polvo la espina dorsal. Se quedó en el sitio y se mantuvo unos instantes erguido, para después caer de espaldas.

Cayó rodando del wyrm, cuya gran cabeza estaba suspendida en el aire, con la espada de Donegan.

—¿Rey Brujo? —bramó de nuevo Urshula mientras le salía sangre a borbotones por la boca. Miró hacia la pared donde los magos habían sido destruidos, y todo se volvió rojo—. ¡Rey Brujo!

Y Zhengyi le contestó, no físicamente, sino telepáticamente. Urshula vislumbró un túnel oscuro ante él, y al final, rodeado de una luz brillante, estaba el lich, sosteniendo la pequeña filacteria en forma de cráneo de dragón. Urshula resistió instintivamente el tirón. Pero allí, en la mano extendida de Zhengyi, estaba la promesa de la vida, donde de otro modo sólo había muerte. En aquel momento de terror, con la negrura del olvido acechando, el wyrm se rindió ante Zhengyi.

El espíritu de Urshula voló desde su cuerpo moribundo y se deslizó por el túnel hasta la gema en forma de cráneo de dragón.

Zhengyi se maravilló ante su presa, ya que el cráneo brillaba con fuerza, hirviendo con la energía espiritual del alma atrapada del dragón, el recién nacido dracolich Urshula.

El recién descubierto aliado de Zhengyi.

El Rey Brujo bajó la gema y se recreó en la escena. Había calculado perfectamente su intervención, ya que sólo un par de guerreros seguían con vida, y estaban indefensos, retorciéndose, gimiendo y sangrando en el suelo.

Zhengyi no les ofreció el beneficio de una muerte rápida. Formuló otro conjuro y partió mágicamente con su presa y la victoria conseguidas, dejándolos a solas con una muerte lenta y dolorosa.

—Pensabas que habías ganado hace meses cuando venciste a las tropas que se habían interpuesto entre ti y Vaasa —le reprochó Byphast a Zhengyi en una fría mañana de invierno en Damara.

—De hecho, gané la batalla —respondió el Rey Brujo, y levantó la vista del gran tomo que reposaba sobre su escritorio para mirar al dragón con apariencia de elfa.

—Mis congéneres están abandonándote —continuó Byphast—. Lord Gareth es un enemigo al que no nos enfrentaremos nunca más. Los aliados que se organizan en tu contra son más formidables de lo que creías.

—Pero son mortales —la corrigió Zhengyi—, y pronto se debilitarán con la edad y se marchitarán y morirán.

—Dabas por hecho que tenías tu reino asegurado —contestó el dragón.

Zhengyi tuvo que contenerse para no reírse de ella, por lo alterada que parecía ante su conducta tranquila. Sucedía que sus observaciones eran correctas; efectivamente, todo se derrumbaba a su alrededor, y lo sabía bien. Gareth Azote de Dragones tenía posibilidades de ganar la batalla de Damara, y en el caso de que ocurriera, el paladín obligaría a Zhengyi, en el mejor de los casos, a esconderse en un oscuro agujero de Vaasa.

—Me divierte ver a un dragón tan inquieto y tan obsesionado con el futuro inmediato —contestó.

—¡Tu plan va a fracasar!

—Mi plan dormirá. ¿Acaso no puede un dragón, una criatura capaz de arrasar una ciudad y retirarse a su guarida confortablemente durante un siglo o más, entender la idea de paciencia? Me decepcionas. ¿No comprendes que mientras nuestros enemigos son mortales, yo no lo soy? Y tú tampoco —le recordó, señalando con la cabeza la estantería colocada detrás de su escritorio, donde varias gemas con forma de cráneo de dragón esperaban a los espíritus de sus wyrms sincronizados.

»Mi poder no proviene de mi forma física —continuó el Rey Brujo—, sino de la oscuridad que reside en los corazones de todos los hombres.

Deslizó las manos bajo las tapas del enorme tomo y lo levantó un poco, lo suficiente para que Byphast se fijara en la encuadernación negra con grabados de todo tipo de dragones: dragones rampantes, sentados, durmiendo, luchando. Zhengyi volvió a bajar el libro, buscó en la bolsa que colgaba de su cinturón y sacó una brillante gema en forma de cráneo de dragón.

—¿Y Urshula el Negro? —preguntó Byphast.

Zhengyi situó el cráneo en el centro del tomo abierto y susurró algunas palabras arcanas mientras lo presionaba contra éste.

El cráneo se hundió en las páginas, desapareciendo en las profundidades del libro.

Byphast respiró hondo y miró fijamente al Rey Brujo.

—Si no gano ahora, ganaré más tarde —explicó Zhengyi—, con mis aliados a mi lado. Algunos necios humanos, elfos u otras criaturas mortales encontrarán este libro y buscarán el poder que contiene. Al hacerlo, liberarán a Urshula en su forma más grandiosa.

Zhengyi hizo una pausa y miró hacia atrás, dirigiendo la mirada de Byphast hacia una enorme estantería llena de libros similares.

—Su avaricia, su fragilidad, su deseo secreto…, no…, su desesperación por hacerse con este gran tesoro que sólo yo puedo ofrecerles, perpetuará mis magníficos planes, cualesquiera que sean los resultados de las próximas batallas en los campos de Damara.

—Te veo tan confiado… —dijo Byphast, meneando la cabeza y con una sonrisa compasiva.

—¿Quieres romper tu vínculo con la filacteria? —le preguntó Zhengyi—. ¿Deseas abandonar este regalo de inmortalidad que te he ofrecido?

La sonrisa de Byphast se borró.

—Ya sabía yo que no —dijo Zhengyi, que cerró el gran libro y lo levantó para devolverlo a su sitio en la estantería—. Mi poder es tan eterno como el miedo a la muerte de cualquier criatura racional, Byphast. De ese modo, yo soy eterno. —Dirigió su mirada hacia el libro recién acabado—. Urshula fue vencido en su guarida, asesinado por los Caballeros del Ejército de la Piedra de Sangre. Pero eso sólo lo hizo más fuerte, tal como comprobarán un día Gareth o sus descendientes.

Byphast se quedó muy quieta durante un rato, asimilándolo todo.

—No continuaré con la lucha —decidió—. Volveré al Gran Glaciar y a mi lejana morada.

Zhengyi se encogió de hombros, como si le diera igual y, en ese momento, así era.

—Pero no romperás tu vínculo con la filacteria —observó.

Byphast se puso rígida y apretó las mandíbulas.

—Viviré otros mil años —afirmó.

Pero Zhengyi tan sólo sonrió.

—Que así sea —dijo—. Soy paciente.

HUESOS Y PIEDRAS

Publicado por primera vez en
Realms of War*, Wizards of the Coast, 2008*

Veamos si podemos llegar al fondo de la cuestión (para variar), ¿les parece? La pregunta fundamental que se plantea en todas las guerras es: «¿Merecen realmente la pena?». No hay forma de soslayar esta pregunta. De hecho, se aplica a casi todas las iniciativas humanas. ¿Merece la pena gastarse el dinero, enfrentarse al estrés y a los problemas que conlleva salir de vacaciones con los niños? ¿Cubre el sueldo que ofrecen las cuarenta horas semanales de trabajo, sin contar el tiempo de viaje?

Sin embargo, esta pregunta es especialmente interesante con respecto a la guerra, porque los que obtienen más beneficios de ella, desde el punto de vista del poder o de la riqueza, emplean sus energías en erigir elaboradas fachadas para minimizar la dura e inevitable realidad de las batallas. Y luego, cuando se salen con la suya, los que impulsan la campaña se esfuerzan mucho para encubrir las miserias. Y así tenemos periodistas integrados en las acciones bélicas y superpatriotas de banderas al viento y gesto complaciente de un bando que no pueden entender las motivaciones de los superpatriotas de banderas al viento y gesto complaciente del otro.

Me viene a la memoria la letra de una antigua canción de Crisby, Stills, Nash & Young, *Wooden Ships*, que dice así: «Puedo ver por tu chaqueta, amigo, que eres del otro lado / hay una sola cosa que me gustaría saber, / ¿serías tan amable de decirme quién ha ganado?». Esto conlleva tanta simplicidad, algo tan intrínsecamente humano, vulnerable y resignado. Desde hace una década, cada vez que veo las noticias me viene a la cabeza esa canción.

Yo me empeño en dar sentido a la guerra. A lo largo de los años, he conocido a muchos y magníficos soldados, y a sus increíbles familias. He recibido muchas cartas rebosantes de amistad y emoción entrañables.

Sin embargo, esa acuciante pregunta, ¿merecen la pena?, debe plantearse antes que nada, y espero que sea siempre la primera preocupación de los que tienen que tomar decisiones relativas a la paz y a la guerra. Porque, demasiado a menudo, olvidamos que toda respuesta afirmativa tiene que superar un listón tremendamente alto, debido a los «Huesos y piedras» que inevitablemente quedan atrás, y porque el sufrimiento empieza cuando dejan de ondear las banderas.

La estructura de este relato es ligeramente diferente; desarrollo una breve aventura con Pwent tomando como base un ensayo sobre Drizzt publicado con anterioridad. El ensayo estaba inspirado en una escena de la película *Cuando éramos soldados*. Al final, un coronel norvietnamita lamenta la victoria lograda por los estadounidenses y dice, parafraseando: «Piensan que han conseguido una gran victoria aquí, de modo que vendrán más. El resultado será el mismo, pero tendrán que morir muchos más hombres para conseguirlo». Quitando las secuencias de máximo

heroísmo y de batallas (juro que el visionado de la mayoría de las películas de guerra me produce la misma sensación que el de la mayoría de las películas de deportes, tales como *El milagro,* donde de repente los acontecimientos reales no bastan, y por eso aparece Jim Craig haciendo novecientas exorbitantes paradas para darle mayor dramatismo a la cosa…, pero bueno, ése es otro ensayo), *Cuando éramos soldados* es una película de gran impacto y con muchas escenas conmovedoras, y plantea muchas preguntas peliagudas sobre la guerra y la humanidad. Esas declaraciones del coronel vietnamita se me han quedado grabadas, lo mismo que la secuencia del helicóptero con las inolvidables canciones de *Sargento MacKenzie*.

En ese ensayo, Drizzt deja al desnudo la cruda y básica verdad. Tal como los pájaros de *Matadero Cinco* de Kurt Vonnegut, no hay realmente nada que pueda decir contra la cruda verdad de la masacre. ¿Lo hay?

Introducir a Pwent y al orco, dos increíbles y feroces guerreros, pretende agregar un toque de humanidad al aparentemente insensible verdugo.

«Huesos y piedras» no da respuesta a ninguna pregunta. Eso es lo que se supone. Plantea interrogantes.

Aquella tarde la desazón acompañó a Thibbledorf Pwent cuando salió de Mithril Hall. Con la presión tan acuciante de las hordas del rey Obould por el oeste y el norte, Bruenor había establecido que nadie podía aventurarse por aquellos parajes. El pragmatismo y el sentido común parecían darle la razón a Bruenor.

No era frecuente que el enano guerrero, un oficial de la corte de Bruenor, se opusiera a los edictos de su amado rey. Pero ésa era una circunstancia extraordinaria, se había dicho Pwent, si bien en un lenguaje más parco en palabras largas: «Es preciso hacerlo».

Sin embargo, quedaba el peso de oponerse a su amado rey Bruenor, y la disyuntiva lo apesadumbraba. Como si reflejara su palidez, el cielo gris se cernía bajo, espeso y agorero, prometiendo lluvia.

Una lluvia que caería sobre Gendray Hardhatter, y de ese modo, cada gota repercutiría dolorosamente en el corazón de Thibbledorf Pwent.

No se trataba de que Gendray hubiera caído muerto en la batalla. ¡Oh, no; eso no! Ese destino era aceptado, incluso esperado voluntariamente por todos y cada uno de los miembros de la feroz brigada Revientabuches, al igual que por su líder, Thibbledorf Pwent. Cuando Gendray había ingresado algunos meses atrás, Pwent le había dicho a su padre, Honcklebart, un amigo muy querido desde hacía décadas, que sin duda no podía garantizarle que Gendray fuera a salir con vida.

—Pero mi corazón sabe que morirá por una buena razón —le había respondido Honcklebart a Pwent, atentos ambos a sendas jarras de aguamiel.

—Por la familia y la bondad, por el rey y por el clan —había brindado apropiadamente Pwent, y Honcklebart había chocado su copa con entusiasmo porque, a decir verdad ¿qué enano podría haber pedido más?

Y así, en un día ventoso, sobre la cima de los acantilados del norte del Valle del Guardián, el acceso a Mithril Hall por occidente, enfrentándose a la carga de una horda de orcos, las expectativas sobre Gendray se habían cumplido, y nunca había caído por mejor razón un enano Battlehammer.

A medida que se acercaba al fatídico lugar, Pwent casi podía oír de nuevo el fragor de la batalla. Nunca había estado tan orgulloso de sus Revientabuches. Los había conducido al corazón de la carga de los orcos. Superados con creces por los guerreros más feroces del rey Obould, los Revientabuches no habían retrocedido ni habían tenido la menor vacilación. Ese día habían caído muchos enanos, pero lo habían hecho sobre los cuerpos de muchos, muchos más orcos.

También Pwent tenía en mente la posibilidad de morir en ese choque aparentemente suicida, pero en cierto modo, y con la ayuda de heroicos amigos y de un inteligente gnomo, él y algunos de los Revientabuches se habían abierto paso hasta los acantilados y de allí hasta las puertas occidentales de Mithril Hall. Había sido una amarga victoria, conseguida mediante un honorable y aceptable sacrificio.

A pesar de esa verdad, Thibbledorf Pwent oía resonar en su interior la segunda parte del brindis de Honcklebart Hardhatter, cuando con orgullo había vuelto a levantar su jarra y había dicho: «Y sé que Thibbledorf Pwent no dejaría a mi chico abandonado, ni muerto ni herido».

Al chocar su jarra en aquel brindis ninguna promesa le había resultado difícil de cumplir a Pwent. «¡Si un dragón se lo comiera, haría un agujero en su panza y sacaría los huesos de tu hijo!», le había prometido con el corazón en la mano, convencido de lo que prometía.

Sin embargo, Gendray, el caído Gendray, no había vuelto a casa ese día.

—Abandonaste a mi chico —había dicho Honcklebart, ya de vuelta en la retaguardia después de la lucha.

No había malicia en su voz, ni la más mínima acusación; sólo era la constatación de un hecho realizada por un enano que tenía el corazón roto.

Pwent casi habría deseado que su viejo amigo le hubiera dado un puñetazo en la nariz, porque aunque era de sobra conocido que Honcklebart tenía un golpe de derecha aplastante, no le habría dolido tanto al enano guerrero como aquella comprobación de la realidad: «Has abandonado a mi chico».

Observo la cima de la colina, tranquila ahora salvo por el revoloteo de los pájaros. Eso es todo lo que hay allí. Los pájaros, graznando y chillando, que picotean los ojos sin vida. Los cuervos no sobrevuelan en círculos antes de lanzarse sobre un campo sembrado de cadáveres. Vuelan del mismo modo que lo hacen las abejas de flor en flor, directos a su objetivo, con un banquete tan suculento a la vista. Son los limpiadores, junto con los insectos trepadores y la lluvia y el incesante viento.

Y el paso del tiempo. Siempre es eso. El paso del día a la noche, de una estación a otra, de un año a otro.

G’nurk se estremeció a la vista de la destrozada cresta de la montaña. ¡Qué carga tan gloriosa! Los subordinados de Obould, orgullosos guerreros orcos, habían barrido la rocosa ladera contra la fortificada posición enana.

Él había estado allí, en la línea de ataque, y era uno de los pocos que habían sobrevivido a la carga. Pero pese a la pérdida de vidas en la primera línea, G’nurk y sus compañeros habían allanado el camino, habían llevado al ejército orco hasta el campo de los enanos.

La victoria absoluta estaba al alcance de su mano, o eso les había parecido.

Entonces, no se sabe cómo, mediante algún truco enano o alguna magia demoníaca, la cima de la montaña explotó, y como un campo de cereales bajo el soplo de un fuerte viento, las hordas de orcos que acudían como refuerzo resultaron

arrasadas. La mayoría de ellos seguían allí, tendidos sin vida sobre la tierra donde antes habían plantado orgullosos el pie.

Tinguinguay, la amada hija de G'nurk, seguía allí.

Se abrió camino entre las piedras. El aire todavía estaba lleno del polvo levantado por la sorprendente explosión que había modificado la configuración del terreno. Las muchas crestas y rocas y los pedazos de piedra reventada le parecían a G'nurk una gigantesca carcasa, como si hubiera sido la propia extensión de terreno, a semejanza de un behemoth con conciencia propia, la que hubiera muerto.

G'nurk siguió adelante y se apoyó en una piedra. Alzó la sucia mano para enjugarse las lágrimas, respiró hondo y se recordó a sí mismo que si no servía a Tinguinguay con honor y orgullo, no la honraba en absoluto.

Se apartó de la piedra, rechazando su oferta de apoyo, y siguió adelante. No tardó en dejar atrás a sus primeros compañeros muertos, o al menos lo que quedaba de ellos. Los de la parte occidental, próximos a la cima, habían resultado mutilados por una onda expansiva cargada de piedras.

El hedor inundó sus fosas nasales. Una nube de escarabajos negros, los primeros seres vivos que vio en la zona, revoloteaban sobre las tripas de un torso cortado en dos.

Se le representaron los bichos comiéndose a su niñita muerta, aquella hija que en el pasado lejano a menudo le hacía una caída de ojos y ponía morritos para obtener de él un poco más de comida. En una ocasión, G'nurk había faltado a un ejercicio de entrenamiento obligatorio por culpa de su hija Tinguinguay, porque lo había convencido con malas artes para ir a nadar a una laguna cercana. ¡Gracias a Gruumsh, Obould no había notado su ausencia!

Ese recuerdo arrancó una risita a G'nurk, pero la risa no tardó en transformarse en un sollozo.

Otra vez buscó una roca, necesitado de apoyo. Otra vez se reprochó por no honrar con orgullo a Tinguinguay.

Se subió a la roca para tener una mejor visión del campo de batalla. Muchos años atrás, Obould había encabezado una expedición a un volcán, convencido de que las explosiones que se oían eran una llamada de Gruumsh. Allí, donde la ladera de la montaña había sido arrancada y arrojada sobre un bosque, G'nurk había visto la multitud de árboles caídos, con el follaje desaparecido y las ramas desprendidas. Los grandes troncos formaban filas perfectamente ordenadas, y a G'nurk le había parecido surrealista que un desastre natural como una erupción volcánica, paradigma mismo del caos, pudiera haber creado semejante sensación de orden y de finalidad.

La misma impresión tuvo el guerrero orco al subirse a la piedra y tender la vista por la pendiente rocosa que señalaba el final de la carga de la horda, ya que los cuerpos estaban distribuidos prolijamente en filas, en filas demasiado ordenadas.

Tantos cuerpos.

—Tinguinguay —dijo G'nurk en un susurro.

Debía encontrarla. Necesitaba verla otra vez, y sabía que tenía que ser allí y en ese momento, antes de que las aves, los escarabajos y los gusanos hicieran su trabajo.

Una vez acabado, todo lo que queda son huesos y piedras. Desaparecen los gritos; desaparece el olor. La sangre se lava. Las aves engordadas se llevan consigo al partir todo lo que identificaba como individuos a los guerreros caídos.

Sólo dejan los huesos y las piedras para que se fusionen y se mezclen. Cuando el viento o la lluvia desmembran los esqueletos y los amontonan, cuando el paso del tiempo entierra una parte, lo que queda se vuelve indistinguible para todos menos para los observadores más minuciosos.

Una roca se movió bajo sus pies, pero Pwent no se dio cuenta. Cuando remató la parte final del ascenso por la pared del farallón y llegó al terreno elevado desde el cual los enanos habían aguantado el último ataque antes de retirarse hacia Mithril Hall, un pequeño desprendimiento de rocas cayó por detrás de él, y tampoco esa vez se enteró.

Lo que oía eran gritos y alaridos, de gloria y de dolor, de determinación contra la suerte adversa y de apoyo a los amigos que, sin duda, estaban condenados.

Oía el entrechocar de las armas, el crujido de un cráneo aplastado bajo sus pesados guanteletes con púas, y el ruido de succión del pincho de su casco al atravesar el vientre de otro orco.

Su mente estaba otra vez en la batalla cuando coronó la cumbre y miró la larga pendiente pedregosa, todavía sembrada de cadáveres de docenas de enanos y de cientos y cientos de orcos. La carga de los orcos se había producido allí. Las piedras rodando cuesta abajo contra ellos, las catapultas manejadas por gigantes que les arrojaban piedras desde la ladera de la montaña… Recordó vívidamente aquel momento de desesperación, cuando sólo los Revientabuches, sus Revientabuches, pudieron intervenir. Él había encabezado la contracarga ladera abajo y a toda velocidad, furiosamente, directo hacia la horda de los orcos. Lanzando puñetazos y patadas, dando cortes y tajos, a gritos de Moradin, y Clanggeddin, y Dumathoin, dando vivas al rey Bruenor, y al clan Battlehammer, y a Mithril Hall. Ni la menor muestra de temor, ni la menor vacilación en el ataque, aunque nadie esperaba salir vivo de aquella cumbre.

Identificó el lugar donde su brigada se había hecho fuerte y vio los cadáveres de los enanos mezclados con los montones de orcos muertos, montones y más montones, que le llegaban hasta la cintura o incluso más arriba. ¡Qué bien habían combatido los Revientabuches!

Confiaba en que ningún pájaro hubiera arrancado los ojos a Gendray. Honcklebart

se merecía ver otra vez los ojos de su hijo.

Pwent siguió adelante y empezó a sacar de en medio cuerpos de orco, sin dejar de gruñir. Estaba demasiado enfadado como para reparar en la rigidez, ni siquiera cuando un brazo se desprendió y se le quedó en la mano. Se limitó a arrojarlo junto con el cuerpo al que pertenecía, lanzando juramentos.

Llegó al primero de sus soldados e hizo una mueca al reconocer a Tooliddle Puño de Acero, que había sido uno de los que más tiempo habían servido en la brigada Revientabuches.

Pwent hizo una pausa para pronunciar una plegaria a Moradin por Tooliddle, pero en mitad de ella se detuvo y pensó en la enormidad de la tarea que tenía ante sí. La dificultad no estaba en llevar a Gendray a casa, sino en dejar a todos los demás ahí tirados…

¿Cómo podía hacer eso?

El enano guerrero dio un paso atrás y le propinó un fuerte puntapié a la cara de un orco. Puso los brazos en jarras y estudió la escena que se le ofrecía, tratando de calcular cuántos viajes y cuántos compañeros iba a necesitar para llevar a casa a todos esos chicos. Porque llegó a la conclusión de que no podía dejarlos ahí, a ninguno de ellos, para que se los comieran los pájaros y los escarabajos.

A Pwent lo aturullaban las grandes cifras, especialmente cuando llevaba las botas puestas, y especialmente cuando, como en esa ocasión, algo lo distraía.

Algo se movió al noroeste de donde estaba.

Al principio creyó que se trataba de un ave de gran tamaño, o de algún otro animal carroñero; pero después lo entendió, y lo entendió de golpe.

Era un orco, un orco solitario, que avanzaba por el laberinto de rocas y cuerpos destrozados, y al parecer, no había reparado en Pwent.

Debería haberse tirado al suelo y simular que era uno más de los caídos. Evidentemente, ésa era la estrategia preferida, una emboscada que formaba parte de las tácticas que ponían en práctica los Revientabuches.

Pwent pensó en Gendray, en Tooliddle, en todos los demás. Se imaginó a un pájaro arrancándole los ojos a Gendray, o una nube de escarabajos devorando sus intestinos descompuestos. Volvió a percibir el olor del combate y a oír los gritos, recordando vívidamente la heroica y desesperada resistencia.

Debería haberse tirado al suelo y pasar por uno de los muertos, pero en lugar de eso escupió, rugió y atacó.

¿Quién va a recordar a los que aquí murieron, y qué compensación han obtenido por todo lo que perdieron unos y otros?

La expresión en la cara de un enano en plena batalla seguramente diría que el precio bien vale el esfuerzo; que la guerra, cuando se trata de un clan enano, es una

causa noble. Para un enano no hay nada más noble que combatir para ayudar a un amigo. La suya es una comunidad íntimamente trabada por la lealtad, por la sangre compartida y la sangre derramada.

Y por lo tanto, en la vida de un individuo, tal vez ésta sea una buena manera de morir, un final digno para una vida vivida honorablemente, o incluso para una vida a la cual ese último sacrificio diera dignidad.

G'nurk casi no daba crédito a sus oídos ni a sus ojos, y cuando la imagen cobró todo su significado —un enano corriendo ladera abajo contra él—, en su cara se dibujó una sonrisa.

Gruumsh le concedía eso, estaba seguro, como una vía de escape para su rabia, una forma de aventar los demonios de la desesperación por la muerte de Tinguinguay.

G'nurk no rehuía ningún combate. No le tenía miedo a ningún enano, por supuesto, y así, aunque la carga de aquella bestia acorazada, llena de pinchos en las rodillas, en los codos, en la cabeza, y con la negra armadura repleta de crestas capaz de desollar a un umber hulk, habría hecho temblar las rodillas de unos cuantos, a G'nurk le pareció una visión celestial.

Sin dejar de sonreír, el orco echó mano de la pesada lanza que llevaba a la espalda y la revoleó para sopesar mejor su equilibrio. No era un proyectil. G'nurk le había adosado una bola de hierro en el extremo posterior.

El enano siguió adelante, sin aminorar en absoluto la carrera a la vista del arma formidable. Se abrió camino a través de un par de orcos muertos, a los que lanzó hacia los lados, y mantuvo su rugido monocorde, un bramido de rabia absoluta… ¿Y de dolor tal vez?

G'nurk pensó en Tinguinguay y, sin duda, reconoció el dolor. También él empezó a gruñir, un gruñido que se fue transformando en un rugido desafiante.

Mantuvo la lanza horizontal por delante de sí hasta el último momento; entonces, la apuntó hacia delante y dejó caer al suelo el extremo con la bola de contrapeso, a la que dio un buen pisotón para preparar debidamente el arma.

Pensó que tenía al enano a punto para ensartarlo, pero éste no estaba tan fuera de control como parecía. El enano se tiró hacia un lado en un rápido giro y estiró el brazo izquierdo mientras giraba, por lo que consiguió desviar lateralmente la lanza de G'nurk.

El enano atacó siguiendo el astil.

Pero G'nurk lo invirtió y, de un puntapié, impulsó la bola hacia arriba; dio un paso hacia el otro lado y aplicó todo el peso de su cuerpo para elevar el extremo posterior de la lanza contra el pecho del enano, con tanta fuerza que hizo que el furibundo guerrero se parara en seco e incluso diera un paso atrás de rebote.

G'nurk se adelantó más hacia la izquierda del enano, manipulando con habilidad

su lanza para hacerla rotar. En cuanto completó el giro del arma, volvió a arremeter con fuerza, seguro de conseguir una muerte rápida.

—¡Por Tinguinguay! —gritó en enano, porque quería que su adversario oyera ese nombre; que fuera lo último que oyera en su vida.

El enano se tiró rápidamente al suelo, y la lanza pasó veloz por encima de él, de modo que encontró sólo aire a su paso.

Con agilidad sorprendente para alguien tan acorazado y tan corpulento, el enano encogió las piernas y se puso de pie con presteza. El pincho de su casco se interpuso a la lanza, y el enano giró la cabeza, parando perfectamente el ataque de G'nurk. Pwent siguió girando la cabeza, lo que a su vez hacía girar la lanza con el pincho del yelmo. Dio un salto hacia atrás y se agachó, arrastrando a la lanza consigo y colocando su barriga detrás de la punta. ¡Y, sorprendentemente, otra vez se echó a rodar, haciendo girar la lanza!

Casi balbuciente por la sorpresa, G'nurk trató de lanzarse hacia delante en una de aquellas vueltas, con la esperanza de ensartar a aquel pequeño infeliz.

Pero eso era precisamente lo que estaba esperando el enano, lo que había propiciado, y en cuanto el otro inició la maniobra, Pwent se volvió de lado y golpeó con la mano el astil de la lanza.

—Te voy a arrancar los dos ojos por un amigo muerto —dijo, y G'nurk le entendió muy bien, aunque su dominio de la lengua enana distaba mucho de ser perfecto.

El enano estaba demasiado cerca para que su arma pudiera alcanzarlo, y su sujeción resultó increíblemente fuerte y firme frente al intento de G'nurk de liberar la lanza.

Fue el orco esa vez el que sorprendió a su contrincante. Cerró el puño y golpeó con él al enano en pleno rostro, un golpe que habría derribado a casi cualquier orco o cualquier enano haciéndolo caer de espaldas al suelo.

En el contexto más amplio, no puedo por menos que preguntarme, ¿qué pasa en el plano más general? ¿Qué hay del precio, del valor, del beneficio? ¿Hará Obould algo que compense los cientos, tal vez miles de muertos? ¿Obtendrá algo duradero? ¿La resistencia de los enanos en aquel alto farallón aportará a su gente algo que valga la pena? ¿No era posible refugiarse en Mithril Hall, en túneles mucho más fáciles de defender?

Y de aquí a cien años, cuando sólo queden los huesos y las piedras, ¿le importará a alguien?

Me pregunto qué es lo que alimenta los fuegos que dejan grabadas imágenes gloriosas de la batalla en los corazones de tantas de las razas con conciencia propia, sobre todo en la mía. Observo la masacre de la ladera y me queda la inevitable

imagen de vacío. Imagino los gritos de dolor. Resuenan en mi cabeza las invocaciones de los seres queridos cuando los guerreros moribundos saben que su última hora se aproxima. Veo derrumbarse la torre con mi amigo más querido encima. No creo que los restos tangibles, los escombros y los huesos, valgan lo que dura la batalla. Y no dejo de preguntarme: ¿hay algo menos tangible ahí, algo de orden mayor? ¿O tal vez hay —y éste es mi temor— algo de ilusorio en todo ello que nos lleva a la guerra una y otra vez?

Siguiendo esta línea de pensamiento, ¿es algo que llevamos incorporado y que, cuando los recuerdos de la guerra se disipan, nos hace desear tanto formar parte de algo superior que nos olvidamos de la tranquilidad, la calma, la rutina, la propia paz? ¿Acaso colectivamente llegamos a equiparar la paz con el aburrimiento y la complacencia? Puede ser que mantengamos encendidas las brasas de la guerra en nuestro interior, sólo amortiguadas por el atroz recuerdo del dolor y de la pérdida, y cuando esa capa que la sofoca se disipa con el paso del tiempo que todo lo cura, el fuego vuelve a arder. En menor medida, yo mismo experimenté esa sensación cuando me di cuenta y reconocí para mis adentros que no era una persona de comodidades y complacencia, que necesitaba el viento en la cara, el camino bajo mis pies y la aventura para ser realmente feliz.

Sin duda, seguiré recorriendo el camino, pero me parece que otra cosa es llevar un ejército conmigo, como ha hecho Obould. Porque en esto hay una cuestión moral más amplia que queda patente en los huesos que se encuentran entre las piedras. Acudimos a la llamada de las armas, a la perspectiva de la gloria, pero ¿y los que son arrollados por los que acuden en busca de la pretendida grandeza?

Thibbledorf Pwent no era un enano del montón. Sabía que su postura, y su necesidad de hablar y de sonreír, le ganarían el puñetazo, pero, a decir verdad, ésa era para el enano guerrero la mejor forma de comenzar una riña de taberna.

Vio el puño cubierto de malla volando directamente hacia su cara. En realidad, podría haber evitado en parte el golpe de haberlo intentado, pero no quiso hacerlo.

Sintió el crujido de su nariz mientras la cabeza se le iba para atrás; sintió que la sangre le llenaba la boca.

No dejó de sonreír.

—Ahora me toca a mí —prometió.

Pero en vez de abalanzarse encima del orco, dio un tirón a la lanza y la afirmó contra su costado; a continuación, saltó, y mientras daba una voltereta por encima del arma, la asió con la otra mano, de modo que cuando aterrizó tenía la lanza cogida con ambas manos y cruzada sobre los hombros por detrás de la cabeza.

Dio unos pasos atrás y adelante, y empezó a dar vueltas como un poseso, hasta que el orco finalmente soltó la lanza.

De un salto, Pwent se le plantó delante, y cuando el orco hizo amago de coger una pesada piedra, con una expresión de rabia acompañada de un gruñido, alzó los dos brazos por encima de la lanza y después los bajó.

El arma se partió en dos, y Pwent cogió los dos trozos y los arrojó a un lado.

La piedra le dio de lleno en el pecho y lo hizo retroceder un paso.

—¡Ah!, pero de ésta no te vas a librar —prometió el enano guerrero.

Saltó hacia delante, con un juego de puños y de rodillas acompañado por una oscilación de la cabeza que hacía que el pincho de su casco le pasara al orco una y otra vez por delante de la cara.

El orco se echó atrás, más, y todavía más, hasta que tropezó y pareció a punto de caerse. Entonces, Pwent, con un aullido, bajó la cabeza y arremetió. Sintió que el pincho del casco atravesaba la cota de malla y el relleno de cuero, se introducía en carne de orco, destrozaba hueso de orco…, una sensación que el enano guerrero había experimentado tantas veces en su larga vida de combate.

Se puso de pie, arrastrando a su víctima consigo, levantando al orco bamboleante por encima de su cabeza, empalado en el gran pincho.

Cuál no sería su sorpresa, sin embargo, cuando se encontró enfrente de su adversario. Sólo cuando el orco dio un paso adelante, esgrimiendo la espada, se dio cuenta el enano guerrero de la artimaña. El orco había fingido la caída, y con un solo movimiento había colocado uno de los cadáveres en su lugar y había recogido una espada del suelo. La víctima que Pwent llevaba suspendida sobre la cabeza había muerto hacía varios días.

Ahora, el verdadero adversario parecía tener expedito el camino hasta el corazón mismo de Thibbledorf Pwent.

Los momentos que siguieron fueron como una imagen borrosa. Estocadas y mandobles intercambiados por puro reflejo. Pwent recibió un par de golpes y dio a su vez un par de ellos. La espada le alcanzó el brazo, haciendo brotar sangre sobre su negra armadura, pero en ese movimiento, el enano guerrero pudo apartar el arma más de lo que el orco había previsto y adelantarse para aplicar una serie de puñetazos cortos y contundentes. Cuando el orco pudo por fin retroceder, consiguió encajar un golpe de través por la izquierda que alcanzó a Pwent en la barbilla, y antes de que el enano guerrero pudiera salirle al paso, esa espada ya estaba otra vez alineada.

«Éste es bueno, muy bueno para ser orco», pensó Pwent.

Otro fiero intercambio los enzarzó en una especie de danza en la que menudearon los gruñidos y los puñetazos, las estocadas y los esquives. A todo eso, Pwent seguía cargando con casi ciento cincuenta kilos de orco muerto en la cabeza. No podía durar, el enano lo sabía. No podía seguir así.

Una estocada oblicua a punto estuvo de destriparlo, y por los pelos consiguió retraer el vientre y echar las caderas hacia atrás para evitarlo. A continuación, aprovechó el desequilibrio, con el peso del orco muerto en la cabeza, para impulsarse hacia delante de forma imprevista.

Se levantó lanzando un gancho de izquierda, pero el orco lo sorprendió agachándose, con lo cual el puñetazo le pasó por encima de la cabeza. Sólo la improvisación salvó al tambaleante Pwent, porque en vez de tratar de parar el balanceo, como le aconsejaba su instinto, lo prolongó aún más, girando y alzando el pie derecho en la vuelta.

Dio una patada de lado. Necesitaba impactarle y lo consiguió, de manera que el orco se tambaleó y retrocedió un par de pasos.

Sin embargo, también Pwent perdió el equilibrio cuando el cadáver giró alrededor del pincho de su casco. No había posibilidad de recuperarse a tiempo de parar el siguiente asalto.

El orco también lo vio, y plantando el pie rezagado, arremetió, dispuesto a asestar el golpe mortal.

Pwent no podía detenerlo, pero los ojos del orco a punto estuvieron de salírsele de las órbitas cuando algo que había a un lado le llamó la atención. Antes de que pudiera terminar el ataque, el enano guerrero, que nunca se había parado a cuestionar un golpe de suerte, tensó todos los músculos del cuerpo y luego hizo un poderoso movimiento hacia delante con la cabeza, desalojando al orco empalado y lanzándolo contra su adversario.

El orco trastabilló y lanzó un extraño gemido, pero eso no hizo vacilar a Pwent, que salió disparado al frente y con una voltereta pasó sobre el cadáver y el orco vivo. Al aterrizar, rodando por encima del hombro de su adversario, el enano guerrero dio un buen golpe con el antebrazo debajo de la barbilla del orco, mientras con la otra mano le propinaba una sonora bofetada en la cara en el sentido opuesto, asiéndose al pelo y al casco de cuero. Cuando aterrizó sobre sus pies, detrás del orco, Pwent había ganado la batalla. El orco tenía la cabeza torcida hacia la izquierda y era seguro que la pérdida del equilibrio daría con él en el suelo, a menos que Pwent se lo impidiera. G’nurk no podía hacer nada al respecto.

Un simple tirón con una mano, mientras impulsaba el antebrazo en el otro sentido, bastaría para desnucar al orco, mientras el brazal de púas, que ya empezaba a hacer brotar sangre de la garganta del orco, le destrozaría la tráquea.

Pwent se disponía a hacer precisamente eso, pero algo en la expresión del orco, una indiferencia, un profundo dolor, hicieron que se detuviera.

—¿Por qué te paras? —inquirió el enano guerrero, aflojando la presión lo suficiente para permitir una respuesta, y seguro de que podría ejecutar al orco en cualquier momento.

El orco no respondió, y Pwent meneó la cabeza, exasperado.

—Dijiste «por algo» —insistió Pwent—. ¿Por qué?

Al ver que el orco no respondía de inmediato, le dio un doloroso tirón.

—No mereces conocer el nombre de ella —articuló apenas el orco con el poco aire que le llegaba.

—¿De ella? —preguntó Pwent—. ¿Es que tienes a una amante por aquí? ¿Estás

preparado para ir a reunirte con ella?

El orco gruñó y trató en vano de liberarse, como si Pwent le hubiera dado en un nervio.

—¿Y bien? —susurró.

—Mi hija —dijo el orco, y Pwent observó, sorprendido, que parecía renunciar a toda posibilidad de defensa. Sintió que quedaba inerme bajo su presión.

—¿Tu chica? ¿Qué quieres decir? ¿Qué estás haciendo por aquí?

Una vez más, el orco guardó silencio, y Pwent lo sacudió con furia.

—¡Que me lo digas!

—Mi hija —dijo el orco, o empezó a decir, porque se le quebró la voz y no pudo seguir.

—¿Tu hija murió aquí? —preguntó Pwent—. ¿En la batalla? ¿Perdiste a tu chica?

El orco no respondió, pero Pwent leyó la contestación a todas sus preguntas en la expresión derrotada de su cara.

Pwent siguió la mirada del orco hacia un lado, donde había varios cadáveres.

—Es ella, ¿verdad? —preguntó.

—Tinguinguay —articuló apenas el orco, casi sin sonido, y Pwent casi no se lo podía creer cuando vio una lágrima deslizándose por la mejilla del orco.

El enano tragó saliva con dificultad. Eso no tenía que haber sido así.

Aumentó su presión, diciéndose que había que acabar de una vez.

El mismo se sorprendió cuando ayudó al orco a ponerse de pie y lo empujó hacia delante.

—Llévatela de aquí —le dijo el enano guerrero, superando el nudo que tenía en la garganta.

¿Quién va a recordar a los que aquí murieron, y qué compensación han obtenido por todo lo que perdieron unos y otros?

Cada vez que perdemos a un ser querido, tomamos la resolución de no olvidar jamás, de recordar a esa persona todos los días de nuestra vida. Sin embargo, nosotros, los vivos, tenemos que habérnoslas con el presente, que a menudo requiere toda nuestra atención. Y así, a medida que pasan los años, no recordamos a diario a los que se han ido, ni siquiera una vez por semana. Viene entonces el sentimiento de culpa, porque si yo no recuerdo a Zaknafein, mi padre, mi mentor, el que lo sacrificó todo por mí, ¿quién va a recordarlo? Y si nadie lo recuerda, entonces tal vez estará realmente muerto. Con el paso de los años, la culpa se va atenuando porque el olvido se instala de forma más permanente, y el péndulo se inclina a nuestro favor para festejar cada una de las raras ocasiones en las que sí nos acordamos. Tal vez la culpa sea permanente porque hasta el mismísimo final somos criaturas centradas en nosotros mismos. Es la verdad innegable de la individualidad.

Al final, nosotros, todos nosotros, vemos el mundo a través de nuestra mirada personal.

G’nurk se paró en seco y se volvió a mirar al sorprendente enano.

—¿De veras vas a dejar que me vaya? —preguntó en lengua enana.

—Vete y llévate a tu chica.

—Pero ¿por qué vas…?

—¡Vete ya! —gruñó Pwent—. No tengo tiempo para ti, perro. Has venido aquí por tu chica. ¡Bien por ella y por ti! ¡Llévatela, y vete de aquí!

G’nurk lo entendió todo, casi palabra por palabra; lo suficiente, al menos, para comprender lo que acababa de pasar.

Se volvió a mirar a su chica —su querida hija muerta— y después otra vez miró al enano.

—¿A quién perdiste tú? —preguntó.

—Cierra la boca, perro —vociferó Pwent—. Y márchate antes de que cambie de idea.

El tono le dijo a G’nurk todo lo que necesitaba saber. El dolor que se ocultaba detrás de los gruñidos tuvo la resonancia esperada en el orco, que cargaba con una mezcla similar de odio y pena.

Volvió a mirar a Tinguinguay. Con el rabillo del ojo vio al enano que, cabizbajo, se disponía a marcharse.

G’nurk no era un guerrero orco del montón. Había servido en la guardia de élite de Obould durante años, y como formador para los que aspiraban a reemplazarlo en tan codiciada tarea. El enano lo había vencido valiéndose de una triquiñuela, sin duda, y para él aquello no era ninguna tontería; jamás había pensado que lo derrotarían de semejante manera.

Pero ya había aprendido.

En dos zancadas cubrió el terreno que lo separaba del enano, y cuando éste se volvió para responder a la amenaza, G’nurk lo recibió con una serie de golpes rápidos y estocadas cortas, más que nada para impedir que recuperara el equilibrio.

Siguió presionando, empujando y pinchando, sin dar ocasión de un contraataque, sin permitir que el enano preparara una defensa.

Empujó al enano hasta casi superarlo, pero aquella obstinada y barbuda criatura volvió a arremeter.

G’nurk se hizo a un lado y golpeó con la empuñadura de su espada detrás del hombro del enano, obligándolo a inclinarse aún más hacia delante. Cuando Pwent alzó la mano para asir al orco, para usarlo como apoyo, G’nurk pasó por debajo de ese brazo cogiéndolo por él al pasar, de modo que cuando se enderezó al otro lado, se lo retorció de tal manera que el enano no pudo hacer otra cosa que caerse cuan largo

era.

El enano se dio la vuelta y quedó de espaldas en el suelo, con G'nurk de pie por encima de él, apuntándolo con su espada directamente a la garganta.

Tengo entendido que los padres expresan sus temores respecto de su propia mortalidad poco después del nacimiento de un hijo. Es un temor que no suele abandonar a ninguna figura paterna durante los primeros doce años de vida de un hijo. No es por el hijo por lo que temen, en caso de morir —aunque no cabe duda de que esa preocupación también existe—, sino más bien por ellos mismos. ¿Qué padre aceptaría su muerte antes de que su hijo hubiera alcanzado edad suficiente para recordarlo?

Porque ¿puede haber alguien mejor para poner rostro a los huesos entre las piedras? ¿Puede haber alguien mejor para recordar el brillo de unos ojos antes de la llamada de la parca?

—¡Bah, perro asesino y traicionero! —gritó Thibbledorf Pwent—. No tienes honor, ni tampoco tu hi… —Se tragó la palabra cuando G'nurk aumentó la presión de su espada.

—No te atrevas a mencionarla —le advirtió el orco, retirando la espada apenas un poquito.

—Con que esto te parece honorable, ¿eh?

G'nurk asintió.

—¡Perro! ¿Cómo puedes? —casi le escupió Pwent.

G'nurk retrocedió un paso, llevándose la espada consigo.

—Porque ahora sabes que te estoy agradecido por tu misericordia, enano —le explicó—. Ahora, en lo más hondo de tu corazón, sabes que hiciste lo correcto. No te llevarás de este campo de batalla el peso de la culpa por tu misericordia. No tomes esto como nada más de lo que es: una buena acción recompensada. Si nos encontramos en la batalla, Obould contra Bruenor, debes saber que serviré a mi rey.

—¡Y yo al mío! —exclamó Pwent, poniéndose de pie.

—Pero no eres mi enemigo, enano —añadió el orco, y dando un paso atrás hizo una reverencia y se fue andando.

—¡Tampoco soy tu maldito amigo!

G'nurk se volvió y sonrió, aunque Pwent no sabría nunca si era porque estaba de acuerdo o por todo lo contrario.

Aquél había sido un día extraño.

Quisiera que los cuervos volaran en círculo y que el viento se los llevara, y que las caras permanecieran para siempre para recordarnos nuestra pena. Cuando el cuerno haga sonar sus notas gloriosas, antes de que los ejércitos vuelvan a pisotear los huesos entre las piedras, que las caras de los muertos nos recuerden cuál es el coste.

Las piedras manchadas de sangre que tengo ante mí son un espectáculo aleccionador.

El graznido de los cuervos suena en mis oídos como una asombrosa advertencia.

Drizzt Do'Urden

IRULADOON

Publicado por primera vez en
Realms of the Dead*, Wizards of the Coast, 2010*

¡Recomendamos encarecidamente la lectura de la novela El rey fantasma antes de leer esta historia!

Cuando los escritores jóvenes acuden a mí en busca de consejo, siempre les respondo: «Si quieres abandonar, abandona. Si no quieres abandonar, eres un escritor». No es una respuesta frívola. Me reafirmo en cada palabra. Escribir no es un *trabajo* y desde luego ¡no es una vía rápida hacia la fama y la fortuna! La escritura tiene que ser el auténtico interés.

Entonces, ¿por qué soy escritor? ¿Por qué no puedo abandonar? Sin duda, es un buen negocio para mí en este momento, pero ¿por qué no pude abandonar entre 1984 y 1987, cuando después de cientos de horas de trabajo no tenía otra cosa que mostrar que un montón de cartas de rechazo? E incluso ahora, aunque estoy completamente agradecido por el éxito que acompaña mi carrera, he declarado públicamente que si en algún momento me hubiera tocado la lotería, probablemente hubiese escrito más de lo que he escrito, pero habría publicado mucho menos.

Porque no se trata del negocio, ¿comprendéis? Nunca tiene que ver con el negocio. No puede tener que ver con el negocio de escribir. El negocio de escribir sirve como facilitador de la escritura real, y la escritura real es lo único que importa.

¿Por qué?

Durante años, creí que era una cuestión relacionada con los lectores y, sin duda, las numerosas cartas y respuestas que recibo en relación con mi obra representan un gran incentivo y me dan mucha satisfacción. Desde las del soldado que escribe desde el desierto, diciéndome qué libros lo ayudaron a pasar el tiempo muerto entre las sucesivas misiones, hasta el chico que padece cáncer y que se inspira en la fuerza de Drizzt, pasando por el estudiante de bachillerato que me cuenta que no tiene amigos, pero que está bien porque puede pasar sus días con los compañeros del Salón. Todo eso me produce una gran satisfacción y me asombra, y me siento afortunado de que alguien me invite a entrar en su vida de ese modo.

Aun así, tiene que haber más, y lo hay, y creo que no lo aprecié realmente hasta hace muy poco. ¿Por qué soy escritor? Porque la escritura es un proceso que utilizo para dar sentido al mundo, a la existencia, a la vida y a la muerte. Mi escritura es mi diálogo interior. Y me pregunto, ¿de haberme dado cuenta de esto antes, os habría dejado alguna vez entrar en él?

He dicho a menudo que Drizzt es el personaje que yo habría deseado tener la valentía de ser, pero más que eso, él y los demás son el catalizador de mis preguntas y espero que el camino hacia mis respuestas.

En ninguna de mis obras resulta esto más evidente que en «Iruladoon», y me refiero a la idea y no precisamente al relato. Los cambios en *Los Reinos*, la fatalidad de que las cosas tienen que cambiar para los compañeros del Salón, han tenido un duro impacto en el quehacer de Salvatore. Se trata de amigos a los que conozco desde hace más de veinte años. ¿Podría haber bastado con una muerte heroica, o con cuatro muertes heroicas? Tal vez, pero si había utilizado a estos amigos para explorar los asuntos de la vida, ¿por qué no habría de continuar con ellos para hacer las preguntas más trascendentes sobre el más allá? Después de todo, esto es fantasía, y en un mundo de dioses activos y magia poderosa.

Si acabo de desnudar el concepto de la guerra en «Huesos y piedras», ¿por qué no hacerlo con el del Más Allá en «Iruladoon»? Recuerdo que cuando era niño, un tío mío que era muy bromista me dijo: «Si el cielo es un puñado de gente gorda que canta y hace sonar cuernos, ¡mejor me voy al infierno!».

Lo más gracioso de todo es que «Iruladoon» es para mí un concepto en evolución. Todavía no tengo todas las respuestas de lo que pasa aquí, aunque se está aclarando cada vez más en mis pensamientos. Pero ésta es una calle lateral, otro viaje a un lugar fantástico donde puedo hacer algunas preguntas importantes sobre mí mismo y sobre el sentido de todo ello, y donde espero suscitar esas mismas preguntas en los lectores.

Quiero saber por qué Catti-brie está cantando. Podéis tener por seguro que lo averiguaré.

Bosque de Iruladoon
Primavera, en los años en que se fue desvaneciendo
la Plaga de los Conjuros

—¡No vamos a llegar a tiempo! —gritó un desesperado Lathan Obridock.

Se volvió hacia la proa para mirar a sus compañeros pescadores, y sintió en su rostro una ráfaga de agua, cuando el *Boneyard de Larson* empezó a bailar mientras surcaba el agitado oleaje del siempre impredecible lago Dinneshere. Le castañetearon los dientes, tanto por el miedo como por el brutal frío de las aguas del Valle del Viento Helado, de esos lagos que permanecían más de la mitad del año cubiertos por una espesa capa de hielo.

—Joven Lathan, ponte cómodo —le aconsejó Addadearber de los Relámpagos, un pintoresco y extravagante residente de Caer-Dineval, el puerto de origen del buque, situado en la orilla occidental del gran lago, uno de los tres que definían esa región presidida por la singular montaña conocida como la Cumbre de Kelvin—. ¡Yo no habría navegado con Ashelia Larson allí de haber pensado que me iba a conducir a una tumba bajo el agua!

Mientras hablaba, Addadearber agitó los brazos de manera teatral, pero no consiguió el efecto de otras veces, ya que había cambiado su vestimenta roja de mago por prendas más prácticas para la navegación. Después de todo, nada podría arrastrar a una persona al fondo con mayor rapidez que unas prendas de lana empapadas de agua. De cualquier modo, Addadearber seguía llevando su flexible sombrero negro. Alguna vez había sido cónico y puntiagudo, erguido y alto, pero se había doblado por la mitad, y la punta tocaba el dorso de la mano izquierda de Addadearber, mientras que sus en otro tiempo rígidas alas colgaban a ambos lados de la cabeza. Parecía un fiel reflejo de la figura del añoso mago, con su cabello grisáceo y su revuelta barba encanecida, su postura encorvada y su magia nada fiable en el mejor de los casos, y a menudo impotente debido a la caída del Tejido de Mystra, el gran acontecimiento conocido en los Reinos como la Plaga de los Conjuros.

—Claro, como eres viejo no te preocupa la muerte —lo acusó el miembro más joven de la tripulación del *Boneyard de Larson*, Spragan Rubrik, que andaría por los quince, casi dos años menos que el joven Lathan. Su largo y ensortijado cabello castaño chorreaba agua por cada rizo, pero parecía obvio que sus ojos pardos, aún más oscuros, se habrían empañado de lágrimas de todos modos, ya que había sido el primero en descubrir la grieta en la bodega del pescado, por la que entraba la fría y oscura agua del lago Dinneshere colándose para reclamar sus presas.

—Yo me mordería mucho la lengua al hablar con Addadearber de los Relámpagos —le aconsejó Ashelia desde el compartimento del timón, con un tono de voz decididamente menos temeroso que el de los dos jóvenes pescadores.

De mediana edad y bastante maciza para su condición femenina, Ashelia, ancha de espaldas, seguía siendo una mujer guapa, de melena que le llegaba hasta los

hombros, rubia y lisa, y con marcada raya a la derecha, y unos ojos grises claros y chispeantes. Su piel tenía la textura y el aspecto de la porcelana, a diferencia de los otros pescadores veteranos, con un ligero toque dorado que parecía prematuro al final de un invierno especialmente duro.

—A lo mejor está esperando que el viejo brujo lo convierta en algo capaz de nadar —bromeó el quinto hombre desde debajo de la capucha de su capa verde bosque.

—Mi preferido es el sapo —respondió Addadearber—. Y es cierto que los sapos pueden nadar. Otro asunto es cuánto pueden nadar, sobre todo teniendo en cuenta el tamaño de los cabezas de chorlito que nos hemos estado encontrado en los últimos dos días. Apostaría a que el pobre muchachito lograría dar diez buenas brazadas antes de que lo alcanzara un bicho de cinco kilos. ¿Qué te parece, Rondie?

El hombre de la capa apenas rió entre dientes por toda respuesta, en parte por la burlona descripción de Addadearber y en parte porque lo había mencionado por su mote. En Diez Ciudades se lo conocía como el Rondador, porque siempre pareció exactamente eso. «Ronda que te ronda y nunca lo encuentras», era la frase con la que a menudo se describía al explorador, cuyo verdadero nombre muy pocos conocían, y que él no estaba muy dispuesto a compartir. Era de estatura mediana y musculoso, pero delgado; tenía el cabello largo, liso y negro, y ojos penetrantes, uno castaño, el otro azul. Según se decía, era una jugarreta de su ascendencia mixta. Tenía las orejas bastante grandes, que sobresalían de su cabellera. No trataba de ocultar que por sus venas corría sangre elfa.

Spragan se volvió hacia Lathan con expresión alarmada, pero el chico mayor únicamente movió la cabeza y apartó los rubios rizos que tapaban sus ojos azules.

Entonces, Addadearber empezó a susurrar algo, algo que se parecía a la formulación de un conjuro, y los dos jóvenes pescadores volvieron a mirarlo con gran alarma en sus rostros, lo que hizo esbozar al viejo mago una sonrisa de satisfacción.

—Basta ya —lo conminó Ashelia—. Los chicos están ya bastante asustados —dijo, y les dirigió una mirada muy seria a ambos mientras siguió hablando—. Me parece que han tenido agua suficiente para darse cuenta de que una pequeña grieta no va a enviar al *Boneyard de Larson* a la tumba, sobre todo Lathan, hijo de mi hermana, que tiene sangre de marinero, ¡aunque no sé si le queda aún una gota de esa sangre cuando veo como está ahora su cara!

—Nunca hemos ido tan lejos —protestó Spragan, pero Ashelia lo interrumpió.

—¡Y eso va también por ti! —lo reprendió Ashelia—. Cuatro generaciones de Rubrik han navegado por el Dinneshere, y tú tienes un abuelo, una tía y dos tíos que llaman al lago su lugar de descanso eterno. Yo te acepté para formarte, por deseo de tu madre, a los dos. ¿Os creéis que os hubieran puesto bajo mi tutela si yo no conociera estas aguas? ¿Y que yo os hubiera tomado como tripulación si no creyera que estáis listos para ello? De modo que no me hagáis pensar que estaba equivocada en eso. Lathan, quédate ahí enfrente y ten lista la cuerda de sondeo mientras nos

acercamos a la costa este, y tú, Spragan, coge un cubo y ve a la bodega.

—Es demasiado…

—Y no me hagas decírtelo otra vez porque se me está ocurriendo una manera de librarnos rápidamente de setenta y cinco kilos de peso.

Después de echarle una última mirada a Lathan, Spragan salió disparado. Lo oyeron bajar a trompicones por la escalera de popa, y luego chapotear en la bodega anegada. Se abrió un escotillón cerca del pasamanos de la borda, y después de más chapoteos, Spragan levantó un cubo lleno de agua y lo vació, para volver a chapotear en la bodega del *Boneyard de Larson*.

—¿Debería echarle una mano al chico? —preguntó Rondador.

Ashelia rechazó la idea.

—Ya hemos entrado en la corriente oriental y no estamos muy lejos. Me pagas demasiado bien por tu transporte a la orilla este como para que encima te haga trabajar durante la travesía. Pero por lo que respecta al viejo conjurador…

—¡Bah!, tú me pagas para que encuentre peces, no para achicar agua —se rebeló Addadearber—. Sufro tu sueldo de miseria porque puedo admirar tu belleza, pero hay límites incluso para tus apreciables encantos.

La sonrisa forzada de Ashelia y la risita ahogada revelaron que la mujer reconocía un sarcasmo cuando lo oía, pero otra razón era que el mago le tenía un gran cariño.

La confianza de Ashelia en el *Boneyard de Larson* no era injustificada. La avezada marinera conocía el estado del barco sólo con tocar el timón y comprobar la tensión de las velas, y aunque tuvo que empeñarse a fondo para mantener la nave en el rumbo deseado, encontraron la bahía secreta y la tranquila laguna sin problemas, y lo habrían hecho igualmente aunque Ashelia no hubiera tenido a los pobres Spragan y Lathan achicando todo el viaje.

Eran pocos los que conocían ese lugar. Unos cuantos pescadores de Caer-Dineval, y, por supuesto, Rondador, que conocía los bosques que rodeaban los tres lagos como nadie de Diez Ciudades. En la playa de la laguna destacaba un muelle solitario, con una cabaña de una sola habitación, rodeado por un pequeño pero espeso bosque, que era algo realmente relevante, porque el lago Dinneshere estaba rodeado en su mayor parte de abruptos acantilados y estéril tundra, aunque los acantilados tanto del norte como del sur era un poco más altos de lo habitual y servían de parapeto al bosque. Esta masa boscosa —la segunda en extensión del Valle del Viento Helado, sólo por detrás del Bosque Solitario de las orillas del Maer Dualdon, a una gran distancia hacia el oeste—, al igual que el muelle y la cabaña, era un secreto bien guardado.

El *Boneyard de Larson* se deslizó suavemente bajo la experta vigilancia de Ashelia, mientras Lathan y Spragan iban de un lado para otro asegurando los cabos.

—Aquí las aguas no son profundas —explicó Ashelia.

—¡Puedo ver el fondo! —confirmó Spragan.

—Aunque se inunde, no se va a hundir aquí, de modo que podemos parchearlo y achicarlo, y reanudar la navegación en poco tiempo —dijo Ashelia—. Hay

herramientas, alquitrán y tablones en la cabaña.

—Los pescadores sois una gente muy ingeniosa —la felicitó Addadearber.

—No todos —respondió Ashelia—. Pero los que no lo sean están muertos, o lo estarán muy pronto. El lago Dinneshere no perdona a los tontos.

Con la ayuda de la magia de Addadearber calentaron una cantidad de alquitrán y secaron el agua de la bodega, de modo que Ashelia pudo tapar la rendija con un remiendo de madera; no llevó mucho tiempo ese calafateo menor, pero como el sol se estaba poniendo, decidieron permanecer allí fondeados lo que quedaba del día y toda la noche.

—Buscad algo bueno para la cena —ordenó la capitana a sus dos jóvenes tripulantes—. Luego, achicad por debajo del remiendo para comprobar si se mantiene y después poneos a juntar leña para hacer una hoguera cuando llegue la noche.

Dejó a los dos jóvenes dedicados a sus tareas y se dirigió al puente, y de allí a la playa, para reunirse con el mago y con el guarda que estaban observando el bosque con gesto perplejo.

—Entonces, ¿qué os parece? —preguntó ella.

—Es una buena estación —respondió Rondador, señalando hacia el bosque.

Cuando miró en la dirección indicada, Ashelia comprendió lo que quería decir. El bosque parecía más espeso y vibrante de lo que ella recordaba, y el aire estaba saturado con el aroma de las plantas en flor y con los sonidos de la vida animal.

Ashelia era la más asombrada de todos.

—Estuve aquí en el otoño —explicó—. Hay algo diferente. Es más grande.

—¿Será un efecto de la Plaga de los Conjuros? —planteó Addadearber—. Tal vez una cantidad de magia que se ha desviado.

—Para ti todo tiene que ver con la magia, mago —dijo Rondador, lo que hizo que Addadearber enarcara una de sus espesas cejas—. Ha sido un buen invierno, con mucha nieve, y el deshielo se ha producido paulatinamente —agregó el explorador—. Incluso aquí, en el valle, la vida encuentra formas de florecer.

—Porque somos gente con muchos recursos —añadió Ashelia, y se dirigió a la cabaña seguida de los otros dos.

Ninguno de ellos había quedado convencido por los argumentos de Rondador de que no estaba pasando nada fuera de lo habitual, y el explorador menos que ninguno. Podían sentirlo, como si fuera un latido de la tierra que tenían bajo los pies. Podían olerlo y oírlo, había una vibración en el aire.

Entre todos hicieron un poco de limpieza —el explorador vació las cenizas del hogar abierto— y recolocaron la pequeña mesa y las sillas de la cabaña, al mismo tiempo que elegían un pedazo de suelo para acomodar sus respectivos petates. Lathan y Spragan llegaron poco después, cargados con pescado, especialmente truchas cabeza de chorlito, pero con un gran surtido de las variedades azul y lubina moteada.

—Parece que cabemos —comprobó Lathan.

Rondador le dio un hacha que había encontrado apoyada contra una pared.

—Cortad suficiente para cocinar y mantenernos calientes toda la noche —los instruyó Ashelia, y los dos jóvenes marineros salieron de la cabaña.

—Pueden ser útiles —aceptó Ashelia.

—Más problemas que beneficios —dijo el explorador. Y cuando los demás lo miraron divertidos, agregó—: Y no, no voy a dejar que estropeen mi comida con sus tal vez impresionantes habilidades culinarias.

Se fijó en el pez de mayor tamaño, sacó un cuchillo del cinturón y salió al exterior para limpiarlo.

Con un gesto de sus dedos, Addadearber dio vida a un segundo pez y lo sacó a saltos de la cabaña detrás del explorador.

—De modo que mantienes la fe en tu magia —dijo Ashelia—. No hay muchos más que lo hagan.

—Son conjuros menores —explicó el mago—. No podemos abandonar sin más nuestra formulación de conjuros, de lo contrario nunca recobraremos nuestra capacidad cuando el Tejido se repare.

—Si se repara —corrigió Ashelia.

Addadearber aceptó la objeción encogiéndose de hombros.

—Y si no ocurre, debemos adaptarnos a lo que quede de la magia, o a su evolución. Yo utilizo a diario mis conjuros, y a menudo. Cuando la magia cambie, observaré y aprenderé, mientras que mis colegas menos valientes quedarán muy por detrás de mí.

—¡Y Addadearber se hará con el mundo! —dijo Ashelia, con una amplia sonrisa —. O al menos con el Valle del Viento Helado. ¿Te mereces ese reino, mago?

—¿Qué mal he hecho para merecerlo? —respondió Addadearber.

—Se me están congelando los dedos. Casi no puedo sostener el hacha —se quejó Lathan, balanceando el arma en el extremo de su brazo.

—Yo la cogeré —se ofreció rápidamente Spragan, pero sólo recibió una dura mirada por toda respuesta.

—Soy mayor que tú. Dedícate sólo a recoger ramas para encend…

Lathan se cortó en seco, confuso cuando miró a su izquierda y se dio cuenta de que Spragan ya no estaba a su lado en el sendero, que el propio sendero ya no era el mismo que él recordaba. Se encontró al lado de un grupo de abedules, pero no recordaba haber pasado por allí.

—¿Spragan?

No hubo respuesta.

Lathan miró a su alrededor, y el terreno circundante le pareció extrañamente desconocido, por más que acababa de cruzarlo. Cuando se dio la vuelta para echar una mirada, vio un bosquete de corpulentos árboles que le cerraba el paso, y no había

trazas del sendero.

—¡Spragan! —gritó a voz en cuello, al mismo tiempo que tomaba rápidamente una dirección; pero después de algunos pasos volvió al anterior camino, y luego al camino por el que había venido.

—¡Spragan!

—¿Qué? —le respondió su joven amigo, que estaba a su derecha, pero fue tan repentino que casi lo golpea con el hacha.

—¿Qué pasa? —preguntó Spragan.

Lathan movió la cabeza.

—Terminemos con lo nuestro y vayámonos de aquí.

Spragan lo miró como si no tuviese ni la menor idea sobre lo que estaba diciendo Lathan, pero se encogió de hombros e indicó un promontorio cercano donde numerosos árboles más grandes se habían despojado de sus ramas.

—Leña para encender —dijo, y se dirigió allí.

Lathan respiró hondo y se reprendió a sí mismo por haber demostrado aquella cobardía tan irracional delante de un chico más joven. Levantó el hacha del suelo con una desalentadora determinación, le echó el ojo a un joven olmo cercano, y decidió que un poco de ejercicio con el hacha le vendría bien para calmar los nervios.

Cogió el hacha con ambas manos, sin preocuparse por lo frías que estaban, y se dirigió hacia el objetivo. Mientras se acercaba, miró hacia atrás para asegurarse de tener a Spragan a la vista.

No podía ver a su amigo. Ni siquiera podía localizar el promontorio que Spragan le había señalado, por más que no había avanzado ni siquiera una docena de pasos.

Lathan apretó con más fuerza el hacha.

Spragan no experimentó semejantes reservas ni sensaciones de incomodidad. Iba bailando entre los espesos matorrales del monte bajo y entre las numerosas plantas con flores silvestres, recogiendo palitos y ramitas. Había sido un día muy largo y tenía hambre. Se relamió repetidas veces, saboreando casi por anticipado la trucha que lo esperaba.

Se agachó al lado de un arbusto y cogió una rama vieja, seca y muerta desde hacía mucho tiempo. Abrió los ojos como platos como si pensara que su trabajo podría darse por acabado con ese hallazgo. Golpeó la rama contra el tronco de un árbol y logró partirla por la mitad; luego se inclinó para coger uno de los trozos y poder romperlo de nuevo.

A la mitad del trayecto se quedó rígido al comprobar que no estaba solo.

Ella le sonrió como sólo puede hacerlo una jovencita, con una sonrisa luminosa y radiante, y con un movimiento de la cabeza que hizo bailar su abundante melena sobre los hombros de niña. También le llamó la atención el vestido que llevaba

porque parecía estar fuera de lugar, inadecuado para protegerse de los helados vientos del valle. Blanco y lleno de volantes, parecía más apropiado para un baile de gala en Bryn Shander que para andar por un bosque. Incluso la capa negra, sujeta en torno a los hombros, parecía más elegante que abrigada.

—¿Qué estás haciendo por aquí…? ¿Quién eres? —preguntó Spragan atropelladamente.

La chica sonrió y lo miró fijamente.

—¿Vives aquí?

Se rió tontamente y se escondió detrás de un árbol.

Spragan tiró la rama y corrió tras ella, pero cuando dio vueltas al árbol no encontró ni rastro de la joven.

¡Estaba detrás de él! Se dio cuenta sin darse la vuelta. Spragan dio un salto al frente y giró en redondo.

Era ella, pero no era ella; la chica que tenía delante era de su edad, por lo menos.

Y se quedó sin habla. Tenía que ser la hermana mayor de la niña que acaba de ver, con aquella brillante sonrisa, el pelo cobrizo ondulante y los ojos azules, tan azules que tuvo la impresión de hundirse en ellos mientras la miraba. Pero Spragan intuyó que no era la hermana mayor. Era la misma chica, sólo que mayor, y llevaba la misma ropa. Confundido, el pobre muchacho la cogió por un brazo.

Su mano la atravesó al mismo tiempo que ella se desvanecía, se diluía en la nada.

La risita de una jovencita lo hizo girar en redondo, y allí estaba, justo allí, y no tenía más de ocho años.

Y se fue otra vez. La carcajada de una mujer lo obligó a darse la vuelta de nuevo, y en esa ocasión, era de la edad de su madre, aunque se la veía increíblemente hermosa.

Otra vez una jovencita. Una adolescente, como él. Una vez más una niña. Una mujer, ya no una chica. Una vieja bruja… Se le aparecieron una tras otra, todas a su alrededor, riendo —¡riéndose de él!— y haciéndolo girar ora hacia un lado ora hacia el otro. El pobre Spragan hizo una cabriola, luego trató de escapar corriendo, dando tumbos colina abajo.

Una canción dulce y melancólica llenó el aire circundante suscitando en él un sinfín de emociones. Trató de correr más de prisa, pero volvió a caer; luego se sujetó fuertemente a un árbol y se detuvo con brusquedad para darse la vuelta.

Y allí estaba ella, justo enfrente de él, nuevamente mujer, tal vez de unos veinticinco años. Ya no cantaba, y no sonreía, tenía la cara tensa, los ojos intensos. Spragan retrocedió ante ella, pero sus piernas no obedecieron su orden de correr.

La mujer respiró hondo, sus brazos se levantaron a ambos lados, y su forma se desvaneció de repente, como si el aire circundante brillara a su alrededor con una energía desconocida. Su cabello flotó hacia atrás y se agitó frenéticamente, a pesar de que no corría viento, y su vestido en capas hizo como si ella se agrandara ante él. ¡No, no se agrandó, según se dio cuenta él, horrorizado! ¡Flotó en el aire! Y a su

alrededor brotaron llamaradas color púrpura, y sus ojos se revolvieron en sus cuencas, mostrando sólo la parte blanca.

Spragan soltó un grito de horror y un viento ardiente lo zarandeó y lo tiró al suelo.

—¿Quién eres? —gritó él, poniéndose de rodillas.

El viento sopló con más fuerza, arrastrando pequeñas ramas que lo arañaron al pasar, y arena que se le metió en los ojos y enrojeció su cara. Se levantó contra el viento y se dio la vuelta.

Ella seguía allí, flotando en el aire, mientras las llamas danzaban a su alrededor y su cabello flotaba desordenadamente.

Luego, volvió a ser una niña pequeña, pero no menos ominosa; de hecho, más amenazadora cuando sus ojos se revolvieron y se mostraron azules, y su boca se abrió en un siseo siniestro.

Spragan echó a correr y la dejó atrás, e iba medio corriendo medio volando cuando el viento lo envolvió y lo arrastró precipitadamente. Gritó y trató de agacharse, pero era demasiado tarde. Con todo, consiguió levantar un brazo, que le sirvió de mínima defensa cuando chocó con una rama baja y se cayó de espaldas.

El suelo sobre el que yacía empezó a reverberar con música, como si se tratara del latido de un corazón, y el aire se estremeció con la canción de la mujer.

Por la cabeza del pobre Spragan cruzaron palabras como *fantasma*, *banshee*…

Pero fuera lo que fuese, sabía sin duda que estaba sentenciado. Pese a encontrarse aturdido, con la nariz rota, trató de echar a correr, mientras la sangre le llenaba la boca y las lágrimas le dificultaban la visión.

Pero allí estaba ella en cada revuelta, joven o vieja, y terriblemente hermosa.

Tan terriblemente hermosa.

Lathan puso el hacha en el suelo entre sus pies, escupió en ambas manos, y cogió el mango apretadamente. Lanzó un gruñido cuando la levantó en diagonal hacia el hombro derecho para tomar impulso y asestar su primer golpe sobre el olmo joven, pero tuvo que detenerse cuando el hacha rozó la rama de un pino próximo.

Lo miró con curiosidad, preguntándose cómo no se había dado cuenta de que estaba tan cerca. Se encogió de hombros, dio un paso lateral y levantó el hacha una vez más.

Una ráfaga de viento lo golpeó cuando iniciaba el movimiento, el pino que tenía al lado osciló con la repentina brisa, y una vez más el hacha se frenó al rozar con las arpadas ramas cuando se abatía sobre el olmo, y antes de que pudiera aplicar toda su fuerza en el golpe, quedó enganchada con fuerza en una de aquellas ramas.

—¿Qué dem…? —dijo Lathan en voz alta cuando se dio la vuelta para mirar el árbol.

Entonces, el viento empezó a soplar con más furia, y el pino comenzó a bailotear

tan locamente como la rubia cabellera de Lathan. Sin arredrarse, quiso echar mano del hacha, pero el pino la retuvo fuertemente.

—¡No, no puedes! —rugió desafiante, y de un gran tirón la liberó. Antes de que el viento pudiera interferir una vez más, se dio la vuelta y trazó un amplio círculo con el hacha en dirección al olmo.

Pero el árbol fue más rápido, se dobló hacia abajo y hacia un lado, con una pasada muy cerca de Lathan que dejó en el aire el sonido de un *zuum*, y como el muchacho trataba de completar el golpe, de pronto dio un traspiés y fue a parar al suelo boca abajo, mientras el hacha se le escapaba de las manos. Y entonces, el árbol volvió a su posición inicial, llevándose con él a Lathan, al que tenía enganchado, por más que éste se pegó desesperadamente al suelo para no ser arrastrado.

Por fin se detuvo, y rodó, tratando de desenmarañar los pies.

El viento paró tan abruptamente como había empezado, y eso pareció favorecer a Lathan, sólo hasta que se dio cuenta de que estaba enganchado en la rama de un pino bastante alto que se estaba doblando.

Consiguió tomar aire antes de que la rama del pino volviera a su posición original levantándolo y dejándolo sin respiración, al alzarlo por los aires, y soltarlo en el momento preciso.

Gritando, debatiéndose, agitando los brazos sin control e inútilmente, Lathan salió volando a través del bosque. No dejaba de agachar la cabeza pensando en que se iba a estrellar contra la rama de un árbol en cualquier momento, pero no se las encontraba, como si el bosque le abriera paso.

Siguió volando, salió del bosque, y desde abajo, Rondador miró hacia arriba, boquiabierto. Pasó por encima del barco y del muelle hasta caer en las aguas del lago Dinneshere, donde se zambulló con un gran chapoteo.

—¡Ashelia! ¡Mago! —gritó Rondador, saliendo disparado hacia el barco para coger una cuerda o algo que tirarle al muchacho, que chapoteaba en el agua a unos diez metros del embarcadero.

Ambos salieron de la cabaña justo en el momento en que un segundo proyectil los sobrevolaba a mucha más altura e iba a caer más lejos que Lathan. Fácilmente a unos treinta metros del embarcadero, era el hacha de leñador que se hundió en las aguas del Lago Dinneshere.

La rapidez con que Rondador lanzó la cuerda resultó de lo más oportuna, pero todavía le llevó algún tiempo arrastrar al aterido y aterrado Lathan fuera de las heladas aguas.

—¡Llévalo adentro antes de que se le caigan los dedos de los pies por congelación! —le indicó Ashelia.

—¡Spragan! ¿Dónde está Spragan? —le gritó Addadearber al lloroso joven.

Se lo llevaron rápidamente del muelle, y antes de que hubieran llegado a la cabaña, Addadearber tuvo su respuesta. El pobre Spragan salió a todo correr del bosque, gritando y llorando, agitando los brazos como si lo viniera persiguiendo un enjambre de abejas. Tenía la cara toda con cortes y ensangrentada, la chaqueta hecha trizas, un zapato de menos. Se desplomó en el suelo y, como era obvio, no por primera vez, y Rondador corrió hacia él.

Spragan gritó y trató de huir.

El explorador gritó su nombre con tono amable y trató de alcanzarlo de la manera menos amenazadora posible, pero Spragan aulló todavía más alto, y se resistió como si estuviera luchando por su vida contra una horda de diablos. Trató de escapar, pero se le enredaron los pies y cayó al suelo una vez más.

Rondador estaba encima de él en solo un instante, y con movimientos expertos lo ató, inmovilizándolo por completo, de modo que pudo acercar la boca al oído de Spragan y susurrarle palabras tranquilizadoras.

Pero si el muchacho lo oía, no lo demostró, y por eso, empezó a gritar desaforadamente:

—¡Me va a comer! ¡Me va a comer! —decía una y otra vez.

Rondador miró hacia el bosque en tinieblas, luego afirmó los pies y levantó al muchacho al mismo tiempo que se levantaba él, pero sin dejar de inmovilizarle los brazos. Con una fuerza superior, levantó a Spragan del suelo para que no pudiera afirmarse en los talones e intentar apalancarse para liberarse de un tirón.

Pero para entonces, el muchacho ya se había quedado sin fuerzas y sollozaba quedamente, sin dejar de murmurar que no quería morir.

Poco después, Addadearber y Rondador estaban al lado de la cabaña, mirando hacia el bosque. A sus espaldas los largos rayos del sol incidían sobre el lago Dinneshere.

—Mago, veo más intriga que inquietud en tu rostro —señaló Rondador después de un largo silencio.

—Magia —respondió el mago—. Enormes cantidades de ella.

—Ya se notaba cuando llegamos —agregó el explorador—. ¿Conoces el nombre de este lugar?

—No sé si tiene un nombre.

—Sólo lo conocen las tribus bárbaras —explicó Rondador—. Desde hace mucho, mucho tiempo, lo llamaban Iruladoon, antes de las Diez Ciudades, cuando los elfos abundaban en el Valle del Viento Helado.

—Nunca había oído ese nombre.

—Es una antigua palabra elfa —explicó Rondador—. Significa «lugar sin tiempo». Supongo que los bárbaros lo encontraron apropiado porque los longevos elfos no parecían tener edad.

—Spragan habló de una chica, de una mujer, de distintas edades a la vez. ¿Podría ser que hubiera algo más que justificara el nombre de Iruladoon que la confusión de

los simplones bárbaros debida a la larga vida de los elfos?

—Desde luego, tú quieres encontrarlo —señaló Rondador.

—He dedicado toda mi vida al arte de la magia —respondió Addadearber—. Es mi religión, mi esperanza de que hay algo más después de esta penosa y corta existencia que se nos ofrece. Y ahora, al igual que muchos de mis colegas, he contemplado el derrumbe de todo aquello que me era querido. Estoy ante un lugar mágico, eso es seguro. ¿Responderá a alguna de mis preguntas? ¿Puedo esperar que a algunas? No lo sé, pero lo que sé es que mi fe me obliga a descubrirlo.

—El bosque no desea visitantes —le recordó Rondador.

Addadearber asintió.

—Tengo un conjuro que me permitirá atravesarlo. Me da miedo usarlo, pero lo haré. Y por supuesto, creo que tú puedes entrar en Iruladoon.

Rondador asintió, y dedicándole una sonrisa a su compañero, el explorador se sacó el sombrero.

—¿Deberíamos esperar hasta el amanecer? —preguntó el mago.

—Prefiero la oscuridad —respondió Rondador, guiñándole uno de sus ojos azules.

El guardabosques se dirigió hacia los árboles con paso tranquilo. Hizo un alto momentáneo cuando alcanzó el borde del bosque; luego hizo un gesto con la cabeza y desapareció en la espesura.

Addadearber formuló un conjuro menor sobre sí mismo y se adentró en las sombras, asegurándose de que el conjuro había funcionado para mejorar su visión nocturna. Luego, hizo una pausa y se preparó para el conjuro más potente, y por lo tanto, mucho más peligroso, la esencia de la magia. No hacía demasiado tiempo que ese encantamiento había sido algo rutinario para el poderoso Addadearber, pero desde la llegada de la Plaga de los Conjuros, no se había atrevido a intentarlo. Los informes de todo Faerun daban cuenta de magos que habían quedado permanentemente atrapados en uno de sus propios conjuros, y Addadearber no se sentía muy atraído por esa perspectiva.

Pero el bosque lo llamaba, encerraba una promesa de revelación. Dejó escapar un resoplido, alejando todas sus dudas, y de inmediato, lanzó el conjuro. Moviendo los brazos, cantó con furia, poniendo todo su poder en el encantamiento, recordándose a sí mismo las potenciales consecuencias de un fallo.

Se volvió negro de la cabeza a los pies. No de un tono más oscuro, sino absolutamente negro, hasta el punto de parecer casi sin dimensiones en su monótono color. Después, se acható hasta adquirir el espesor de un pergamino, cuando la forma espectral se completó.

Addadearber no respiraba en su forma de no muerto, pero de haberlo hecho, respiraría con mayor facilidad, sin la menor duda. Rondador se había internado en Iruladoon con la mayor cautela, pero el mago no necesitaba tantas precauciones. No, después de adoptar esa forma, en la que podía deslizarse, silenciosamente y sin que

nadie lo notara, de una sombra profunda a otra.

Como si lo impulsara un fuerte viento, un pergamino flotando en el aire, Addadearber se elevó por encima de las hileras de árboles y se deslizó entre ellos.

Detectó a Rondador cuando pasó al lado del cauteloso hombre, que avanzaba tenso, olfateando y escrutando todo a su alrededor, pero en ningún momento se dio cuenta de las pasadas de Addadearber. A toda velocidad consiguió explorar todo el perímetro de Iruladoon antes del anochecer, volviendo a la misma zona por la que había entrado en el bosque. Luego, se internó todavía más, sin seguir un camino concreto, pero guiándose por su instinto, flotando silenciosamente y sin ser visto en medio de la oscuridad impenetrable de la noche.

Sus ojos chispearon cuando coronó una colina, porque allí, en la distancia, pudo distinguir un fuego de campamento. A medida que se aproximaba a él, se dio cuenta de que estaba a la orilla de una pequeña laguna. Al otro lado de ella y a un costado, se había habilitado una puerta circular sobre el lateral de un túmulo de tierra; era el tipo de casa que había visto en las comunidades de halflings. Y por eso no le sorprendió ver justamente a un halfling de rizado cabello castaño, saliendo a grandes zancadas de detrás de la casa, con una caña de pescar al hombro y el pulgar de su otra mano enganchado en uno de los tirantes rojos con los que sostenía los calzones, que a su vez contenían su abultado vientre.

Addadearber retrocedió y dejó que el pequeño colocase la caña sobre un palo terminado en horquilla que había hincado en la orilla, aunque no se molestó en lanzar la línea en ese momento. Volvió al lado de su hoguera y armó un trípode, del que colgó una olla de tamaño considerable. Entonces, se acercó a la laguna con un caldero. Aparentemente, en el menú de aquella noche habría sopa o estofado.

Satisfecho de que no hubiera nada que no encajase en el lugar, y probablemente ninguna otra persona en los alrededores, el mago cerró los ojos y lanzó su conjuro. Se encontró sólo a una pequeña distancia de la borboteante olla cuando su cuerpo recuperó sus proporciones tridimensionales.

Dejó escapar un profundo suspiro de alivio.

—¿Tú llamas hogar a este lugar en que estamos? —preguntó el mago, sorprendiendo al halfling.

El pequeño se dio la vuelta para observar al hombre con curiosidad.

—No deberías estar aquí —le dijo, con visible alarma en su tono de voz—. Éste no es tu lugar.

—Pero estoy aquí, y no estoy contento.

El halfling movió la cabeza, y si estaba molesto por el tono del mago, no lo demostró.

—¿Sabes quién soy?

El halfling negó con la cabeza.

—¡Soy Addadearber de los Relámpagos!

El halfling se encogió de hombros.

—Yo soy el jefe de los magos de Caer-Dineval, el mago más poderoso del Valle del Viento Helado —amplió Addadearber.

Eso pareció estimular el interés del pequeño, porque su boca pronunció las palabras «Valle del Viento Helado» con incredulidad.

—¡El más poderoso! —repitió el mago con impaciencia.

El halfling esbozó una sonrisa irónica y miró a su alrededor.

—Lo dudo.

—Y por eso es por lo que estoy aquí. Dos amigos míos fueron maltratados por el bosque que tú llamas hogar, por algún mago que vive en él. Fueron expulsados brutalmente y por artes mágicas.

—No eran de aquí.

—Repites mucho eso.

—Por tu bien y por el de ellos —le explicó el halfling—. En este lugar no se admiten visitantes. Debes marcharte.

—Pequeño, no me enfades. No te gustaría el espectáculo de un Addadearber furioso. Me marcharé cuando quiera…

Antes de que pudiera concretar debidamente su pensamiento, un enorme pez emergió del agua en la orilla más cercana a él y dio un coletazo en la superficie con el ángulo preciso para rociar al mago.

Addadearber miró hacia el agua; luego clavó la vista en el halfling.

—¡Tú hiciste eso! —lo acusó.

Lo remojaron una vez más, y luego otra.

—No —respondió el halfling riendo tontamente—. No me hacen caso. Si me lo hicieran, no necesitaría la caña de pescar.

—¡Estás poniendo a prueba mi paciencia! —dijo Addadearber cuando lo remojaron de nuevo.

Respiró hondo y trató de calmarse. Allí había cosas sobre las que quería saber más, y desde luego no mediante el enfrentamiento.

—¿Quién eres? —preguntó con tranquilidad.

El halfling se encogió de hombros.

—¿Cuánto tiempo hace que vives en Iruladoon, en este lugar? ¿Cuánto tiempo?

De nuevo, el halfling se encogió de hombros.

—Aquí, el tiempo no significa mucho. ¿Meses? ¿Años? No lo sé.

—Y ¿qué haces?

—Pesco. Me dedico a tallar. ¿Estás interesado en una talla de marfil? —Se dio la vuelta y señaló la puerta redonda de su casa.

El mago recibió otra rociada de agua.

—Y tú le das instrucciones a tu bosque para que trate mal a los visitantes —dijo Addadearber, convencido.

El halfling se rió de la ocurrencia, y cuando el mago recibió otra descarga de agua, señaló al pequeño con un dedo acusador y dio algunos pasos para advertirle:

—¡No te vuelvas a burlar de mí!

Para su sorpresa, el pequeño no se echó atrás, sino que se quedó quieto, mirándolo con curiosidad, moviendo la cabeza. Normalmente, cuando Addadearber lanzaba una exclamación semejante, las madres sacaban a sus hijos de las calles y los grandes guerreros se estremecían, y esa injusticia, ese pequeño halfling que lo miraba con cierto aire de lástima, era más de lo que podía soportar.

—¡Insignificante hormiga! ¡Podría reducirte a cenizas sólo con el pensamiento!

El halfling miró hacia un lado, a las aguas de la laguna, y respiró hondo; después, volvió a mirar a Addadearber acercando un dedo a sus fruncidos labios y dejando escapar un chis.

—¿Qué? —preguntó el mago.

También él miró hacia el lago y abrió los ojos como platos. Allí, cerca de la orilla, el agua formó un amplio remolino, silencioso al principio pero luego creció y se fortaleció lo suficiente, de tal modo que las ondas se elevaron en forma de cúpula para estallar luego en torno al creciente vórtice.

—Realmente, deberías marcharte —lo urgió el halfling.

—Vine aquí para aprender —respondió el mago, tratando con empeño de que su naciente miedo no se trasluciera en su voz—. El mundo está revuelto, la magia está enferma. Mi diosa guarda silencio.

—Sé más de eso de lo que nunca sabrás tú, me temo —lo interrumpió el halfling.

—Entonces, debes contármelo todo.

—Vete. Por tu propio bien, mago, abandona este lugar y no vuelvas.

—¡No! —chilló Addadearber, sobreponiéndose al creciente tumulto del agua arremolinada—. ¡Basta ya de juegos y trucos! ¡Quiero respuestas!

Recibió una, allí y en ese instante, cuando un repentino e invisible viento lo golpeó de costado y lanzó su sombrero por los aires, y a él, tras el sombrero, aleteando con piernas y brazos. Chocó duramente contra el remolino y la fuerte corriente de éste se lo tragó. Dio vueltas y más vueltas, manoteando inútilmente para salir del vórtice.

Llamó al halfling, que no se movió de la orilla, con los pulgares enganchados en sus tirantes, y un resignado y compasivo gesto en la cara.

Addadearber se hundía cada vez más, impotente contra la implacable presión del agua. Mareado y desorientado, con los brazos inermes, no pudo resistir y se hundió. Sólo salió a flote una vez, escupiendo una enrevesada maldición contra el halfling, y luego desapareció.

El halfling suspiró cuando el agua se aplacó hasta calmarse por completo, y la plácida laguna de las truchas quedó como si nada hubiera pasado.

Salvo por el sombrero. En medio de la laguna, el cónico y blando sombrero se balanceaba sobre las pocas ondas que aún erizaban la superficie del agua.

El halfling echó mano de su caña de pescar. Siempre había estado orgulloso de su habilidad para lanzar un sedal.

Rondador se arrastró por entre los árboles, mientras su aprecio por el extraño bosque aumentaba a cada paso. No había estado en Iruladoon desde hacía más de un año, y desde entonces había cambiado por completo. Un año atrás era un frío bosque de pinos que trataba de arraigar en el duro ámbito del Valle del Viento Helado, con escasos y estacionales sotobosques y una corta estación de florecimiento. Pero el bosque se había transformado, sin la menor duda. Podía sentirlo. No se podía ignorar la vibración de la vida; los colores, los olores y los sonidos que llenaban el aire con una especie de latido, con una sensación, una vibración o un sonido, y bajo sus pies una cadencia para los ritmos de la naturaleza. Había en todo ello una energía divina única, que hormigueaba a su alrededor.

El sol se puso por el oeste, y el bosque se llenó de oscuridad, pero el semielfo no sentía temor en ese lugar. Sus manos no se deslizaron hacia las empuñaduras de la espada ni del puñal, ahora envainados.

El latido —música, en cierto sentido— se hizo más notorio. Rondador sintió la fuerza como si se acercara a él la fuente de la misma.

—¿Dónde estás, mago? —susurró al aire vacío.

El bosque se quedó sobrenaturalmente silencioso, y Rondador contuvo el aliento.

En ese instante la vio, por entre los árboles y no muy lejos. Era una mujer vestida de blanco, cubierta con una capa negra, que bailaba despreocupadamente entre los árboles. Sin que pudiera resistirse, siguió adelante, y acabó recostado sobre una orilla tapizada de musgo debajo de un bosque de pinos, observando una pequeña colina donde una bruja bailaba descalza a la luz de la luna.

Rondador le entregó su corazón en ese instante, porque nunca había visto a una mujer tan hermosa y llena de gracia. Ni siquiera podía parpadear; temía perder la imagen aunque sólo fuera de manera momentánea. No se la perdería. No se la podía perder.

Ella bailaba, y hacía piruetas, y cantaba, y su voz era la canción de Iruladoon.

Era la hechicera que había encantado el bosque. Rondador estaba seguro de ello.

O la diosa…, y ese pensamiento hizo que el explorador volviera a contener el aliento. Las manos le temblaban y le sudaban, y nadie que conociera a Rondador lo había visto jamás en esas condiciones.

Ella dejó de bailar y de cantar, y apartó de la cara su espesa melena. Quedaron al descubierto unos ojos tan azules que ni siquiera la noche pudo amortiguar su atractivo brillo.

Rondador se sintió incómodo. Por lógica sabía que ella no podía verlo, y sin embargo, no tenía ni la menor duda de que lo estaba mirando fijamente. Pensó que debía ponerse de pie y presentarse, y dar una explicación.

Pero no pudo moverse. Las piernas no respondieron a sus órdenes. Su boca no fue capaz de pronunciar las palabras para llamarla.

Ella sonrió y movió la cabeza. Luego, empezó a bailar nuevamente, girando y girando, cada vez con más rapidez, hasta que sólo fue una borrosa imagen de vestidos flotantes. Y desde allí saltó, como si fuera la propia luz de una estrella.

Y desapareció.

Desapareció del promontorio, pero no de la mente de Rondador. Él la siguió viendo, retuvo la imagen. Nunca quiso dejarla ir. Nunca quiso ver ninguna otra cosa, nunca jamás. Sólo a ella, siempre a ella. En esa criatura danzante, en esa hechicera, o fantasma, o diosa, Rondador había contemplado la perfección de la propia naturaleza.

Consiguió pronunciar el nombre de Mielikki, y se dio cuenta, aunque sólo fugazmente, de que ya no estaba acostado, sino que se había puesto de pie.

Luego, la volvió a ver, en su cabeza o frente a él —no importaba— bailando bajo las estrellas.

Addadearber salió a flote con sensación de ahogo y un tremendo chapoteo, respirando a trompicones. Le dolían los pulmones y aspiró más aire desesperadamente. Le llevó un largo rato incluso oír la voz de Ashelia, que lo llamaba desde la orilla cercana al embarcadero, a escasos pasos de él.

Consiguió llegar hasta allí y arrastrarse fuera de la laguna costera, temblando de miedo y estremeciéndose por el frío.

—¿Dónde demonios…? —preguntó la mujer.

Addadearber sacudió la cabeza, pensando en el torbellino y en el túnel de agua que lo habían arrastrado desde Iruladoon hasta aquella pequeña laguna. No tenía sentido, ni siquiera para un hombre que había flotado en el vacío, que había convertido a sus enemigos en ranas y que había creado relámpagos y fuego a partir del aire inconsútil.

—Bueno, qué has averiguado —preguntó Ashelia, ayudándolo a salir del agua.

Pero Addadearber sólo pudo menear la cabeza y escupir atropelladamente.

Casi en el mismo instante, Rondador salió del bosque, con paso ligero, los ojos vidriosos, y aparentemente no los reconoció, o no percibió nada de su entorno.

—¡Rondador! —llamó Ashelia, y dejó al mago a sus expensas para correr hacia el explorador.

Este la miró como si no pudiera entender su agitación. Luego, miró a su alrededor, a la cabaña y a la laguna, al muelle y al *Boneyard de Larson* allí amarrado. Rondador se quedó perplejo y se encogió de hombros.

—¡Me atacaron! —insistió Addadearber, hecho una furia—. ¡Voy a quemar por completo ese bosque!

—Si empuñas una antorcha para hacerlo o formulas un conjuro, te mataré —respondió Rondador, y tanto Ashelia como Addadearber carraspearon.

—¡Explorador! —lo reprendió Ashelia.

—Tenemos que abandonar este lugar —dijo Rondador, sin suavizar un ápice su amenaza.

—Saldremos al amanecer.

—Saldremos ahora —la corrigió el explorador.

—¿Nosotros? Pensé que te ibas a quedar en esta orilla —dijo Addadearber con voz chillona, claramente contrariado por la amenaza—. ¿Tal vez con tus amigos que rondan el bosque y nos atormentan?

—¡Cállate, mago! —lo amenazó Rondador, y se volvió hacia Ashelia—. Al lago Dinneshere, todos, y ahora.

—Spragan sigue atontado, y Lathan todavía se queja —argumentó Ashelia.

—Entonces, remaré yo, y Addadearber también lo hará.

—Te has vuelto muy audaz —lo previno el mago.

Pero Rondador se limitó a sonreír, y miró a Iruladoon de reojo. La había visto. La hechicera, el fantasma, la diosa. Con esa imagen celestial todavía fresca en su mente, había pocas cosas que el furioso Addadearber pudiera decir que le importaran.

Salvo, por supuesto, que el mago tratase de dirigir contra el bosque su rabia mágica o banal.

Rondador sonrió, asombrado por sus propios sentimientos, porque sabía que en caso extremo mataría realmente a aquel hombre.

Dejaron atrás rápidamente el embarcadero, contentos todos de alejarse del bosque embrujado.

Todos, excepto Rondador, que sabía que el suyo no era un alejamiento real, que llevaba un trozo de Iruladoon con él, y que lo conservaría para siempre.

Porque nunca se permitiría olvidar la danza de la diosa, y su escala de luz estelar.

ENTRA EN LA LEYENDA

Relato inédito,
Wizards of the Coast, 2010

«Entra en la leyenda» es, en realidad, parte del prólogo de *Gauntlgrym*. El editor de ese libro, Phil Athans, me sugirió que lo sacáramos de ahí para, de ese modo, poder ampliarlo y presentar de forma más apropiada la historia irresoluta de Wulfgar, y explicar mejor las décadas perdidas de su azarosa vida. Cuando vi que podía desgajarla y que las referencias y escenas que quedaban seguían teniendo fuerza y eran coherentes, estuve totalmente de acuerdo, porque una vez más vamos hacia un lugar que se ha convertido en importante para mí en esta etapa de mi trayectoria como escritor.

Se me ocurre que ser escritor significa estar desnudo en un escenario mientras una sala llena de gente vestida señala todas tus imperfecciones…, y con Internet, mucha de esa gente vestida puede ocultarse en la sombra al mismo tiempo.

Un escritor tiene que ser honrado; no hay lugar para la ocultación, y tampoco artificios para esconder las imperfecciones. No importa lo que se quiso decir; sólo importa lo que se ha dicho. No, lo retiro. Lo único que importa es lo que el lector piensa que uno ha dicho, porque la única persona que puede determinar la relación entre un libro y un lector es el propio lector del libro. No el autor, ni el crítico, ni nadie a través de un foro. Volviendo a lo que dije en la introducción de «Iruladoon», soy escritor porque soy el lector de mi obra, de mi diálogo interior.

«Entra en la leyenda» es una parte importante de esta trayectoria personal y espiritual. Ahora, los interrogantes del cielo de bolsillo, Iruladoon, se hacen más conmovedores y complicados. Invito a los lectores a que vean Iruladoon bajo esta luz. En lugar de preguntarse «¿qué está haciendo Bob aquí?», deben preguntarse por las implicaciones de esta idea sobre esos personajes que los lectores también han conocido como amigos. Hay que tener en cuenta que el tiempo ha pasado para Wulfgar, un tiempo consumido en una vida completamente diferente y enjundiosa. ¿Qué debe pensar el viejo bárbaro acerca de la sorprendente revelación que se encuentra en esta historia?

Y en lugar de entrar a considerar (o de preocuparse por, o de volverse loco por) las implicaciones prácticas de estos acontecimientos en el marco más amplio de la Leyenda de Drizzt, se puede plantear a la luz de los individuos involucrados.

¿Por qué adelanto este consejo? Porque si se mira a través de los ojos de Wulfgar, sinceramente, o a través de los de los demás personajes principales implicados en esta progresiva y misteriosa circunstancia, los interrogantes que se plantee el lector serán mucho más importantes, espero, que las implicaciones para Drizzt Do’Urden. Ya sé que ésa es mi verdad, y en este punto, aún no estoy considerando implicación alguna en la metahistoria.

Esa metahistoria ni siquiera me preocupa mientras escribo este cuento de Wulfgar. Es un añadido necesario a los relatos de los compañeros del Salón, que sin duda le debía a Wulfgar. Aquí, Wulfgar es mi barco de exploración; no es un truco, sino un viaje, un viaje que me plantea importantes interrogantes personales.

Interrogantes que tal vez no tengan respuesta.

O quizá sólo sea necesario que escriba más.

Wulfgar había desafiado a la edad como ningún otro del que se tuviera memoria. Algunos decían que era la magia de los enanos que lo habían criado imbuyéndolo de ella. Otros señalaban que a los jefes legendarios se los conocía a menudo por sus largas y productivas vidas. Fuera cual fuese la causa, Wulfgar había ocupado la suya en la caza y en muchas batallas, y en la tribu nadie había sugerido que ya era el momento de que se fuera a la deriva sobre un témpano.

Pero ésos no eran tiempos normales para la tribu del Alce, y había mucho en juego.

—De no haber sido por Wulfgar, no se nos permitiría cazar —le recordó Canaufa a Brayleen mientras las dos mujeres estaban a un lado del gran campamento de la tribu del Alce.

—Hay muchos que se plantean si eso es prudente —replicó Brayleen—. La pérdida de un hombre no debilita a la tribu tanto como la de una mujer. La semilla de uno puede llenar el vientre de muchas, pero un vientre, un bebé, un año.

—Sin embargo, tú te quedarás aquí para cazar.

Esta sencilla réplica llena de lógica endureció el rostro de Brayleen por la derrota.

—Dicen que lo aprendió de los elfos —reiteró Canaufa—, entre los cuales no hay problemas de género.

—O de los enanos —añadió Brayleen—, entre los cuales hay muy pocas mujeres.

Ambas hicieron una pausa para observar el Consejo que se celebraba enfrente. Se había tomado la decisión de que la tribu se desplazara hacia el noroeste. Aunque el caribú no había abandonado aún las estribaciones montañosas de la Columna del Mundo, se habían avistado muchos monstruos en la región, y se sabía que una tribu de orcos estaba saliendo de la grieta de una montaña no muy lejos de allí. Todas las demás tribus ya habían iniciado la migración invernal, por lo que la tribu del Alce se había quedado sola y expuesta.

Las nevadas habían empezado temprano ese año, y eso nunca favorecía a las tribus bárbaras que recorrían la tundra del Valle del Viento Helado. Las tormentas no estacionales habían expulsado a los yetis de las altas cumbres y habían reducido la manada de caribús antes incluso de que iniciaran el viaje a través de la estrecha tundra en dirección al mar. Para los bárbaros, eso tenía como consecuencia la reducción de las provisiones y el peligro estaba siempre presente.

Todo lo que quedaba por decidir era quién se quedaría para la última cacería, que era tanto como establecer quién dejaría de compartir las provisiones, cada vez más escasas.

—Es diferente permitir a los hombres que cacen y luchen que permitir a un anciano que lo haga —respondió Brayleen—. Su sola presencia puede ser una amenaza.

—¡Ni hablar! —interrumpió abruptamente Canaufa—. No será una carga. ¡Wulfgar no lo permitiría nunca! No aceptaría una litera aunque las piernas le flaqueasen. Ni mucho menos, lo dejarían morir a petición propia. —Después de un

bufido, siguió hablando—. Y lo más probable, conociendo a Wulfgar, es que no siguiera comiendo las provisiones de una tribu hambrienta.

Brayleen suspiró.

—Estaría orgullosa de que viniera con nosotros —remachó Canaufa.

—¡No puedes hacer eso! —intervino Bruenorson.

—Tú no tienes poder sobre mí, hijo mío —le recordó Wulfgar sin alterarse.

—Soy un jefe.

—Y yo tu padre —reiteró Wulfgar—. Y el abuelo de tu prole.

—Y quieres que yo te sentencie a muerte —dijo Bruenorson—. ¿Cómo podría explicarles eso a mis hermanas, a mis hijos, a mis nietos?

—Entonces, ¿estás sentenciando a Ilfgol y a los demás? —replicó Wulfgar.

—¡Eso es diferente! —insistió Bruenorson.

—¿Porque ellos son jóvenes y fuertes —dijo Wulfgar—, y yo soy viejo y seguramente moriré a la intemperie entre los monstruos?

Bruenorson se pasó la lengua por los labios. Rondaba los cuarenta años y había conducido a la tribu del Alce durante más de una década, desde la muerte de Kierstaad el Rápido; pero, en realidad, se sentía como un niño ante ese hombre, Wulfgar, su padre, su mentor, su héroe. Wulfgar pasaba bastante de los sesenta cuando engendró a su hijo Bruenorson, el tercero de sus hijos y el primer hombre. Las dos hijas se habían casado en otras tribus, lo que había dado lugar a magníficas alianzas entre la tribu del Alce y la del Oso y la de la Foca, y habían fundado familias propias.

—No respondas —prosiguió Wulfgar—. Tu lealtad es conmovedora. —Bruenorson empezó a decir algo, pero Wulfgar no lo dejó seguir—. Sí —admitió—, tus ojos no te engañan. Estoy derrumbándome. Desde hace mucho tiempo, en la morada de Tempus se habla en voz baja de la llegada de Wulfgar.

—No —dijo Bruenorson.

—Sí —se reafirmó Wulfgar—. Pero no temas, porque aún no he exhalado mi último suspiro. Conozco estas estribaciones mejor que nadie de la tribu. Sé dónde encontrar a los caribús mientras se preparan para su viaje. Sé cómo hallar los rastros de los yetis y cómo evitarlos de nuevo mejor que nadie. No haces ningún servicio a la tribu ni a los que se van a quedar para cazar manteniéndome a tu lado.

—Tal vez los que van a cazar no te quieran a su lado —dijo Bruenorson, e hizo un gesto de dolor tan pronto como pronunció esas palabras.

Wulfgar hinchó su todavía poderoso pecho y lo dominó con su altura. Sus helados ojos azules perforaron al jefe e hicieron que pareciera muy pequeño.

—Tu responsabilidad es tu tribu, no tu familia —le recordó Wulfgar—. Si tomas esa decisión solo, tendrás que someterte a la decisión del Consejo.

Bruenorson tragó con dificultad.

—Y ¿me despediré del hombre que más quiero?

Wulfgar se inclinó hacia delante y abrazó a su hijo, una rara muestra de afecto entre la gente estoica.

La tribu del Alce abandonó las estribaciones de la montaña aquella misma mañana, dejando atrás a doce, entre ellos a Wulfgar, para que fueran a la caza del caribú.

Ésa era la enfermedad que finalmente se lo llevaría, lo sabía. Sus pulmones llenos de líquido estaban pesados, las piernas débiles, y sentía un fuego en su interior. Wulfgar no lamentaría su muerte; ¿qué hombre podría pedir una vida más larga que la que había tenido él? Aunque se sintió culpable, dado el momento y las circunstancias. La tribu del Alce hacía casi diez días que se había marchado, dejando atrás a los cazadores con un objetivo crucial: encontrar a los caribús y enviar víveres mientras la manada migratoria alcanzaba a la tribu. Por su reducido número, a los cazadores no se los podía cargar con alguien como Wulfgar, abrasado por la fiebre.

Así pues, Wulfgar les había ordenado que salieran de su pequeña tienda y que acabaran con él.

Pero él sabía que no lo harían. Él era Wulfgar, hijo de Beornegar. Era el héroe del Valle del Viento Helado, el gran guerrero que había unido a las tribus y había cambiado completamente su modo de vida para mejor. A diferencia de sus parientes del sur de la Columna del Mundo, las tribus bárbaras del Valle del Viento Helado valoraban a todos sus miembros, hombres o mujeres, por igual. A diferencia de sus parientes del sur de la Columna del Mundo, las tribus bárbaras del Valle del Viento Helado sabían que podían contar los unos con los otros como apoyo en caso de peligro, y no esperaban que las demás tribus se aprovechasen de su debilidad ni de sus desgracias. A diferencia de sus parientes del sur de la Columna del Mundo, las tribus del Valle del Viento Helado sabían que podían encontrar aliados, no enemigos, en otros pobladores de la región.

Wulfgar había hecho todo eso, pero no lo había hecho solo. Era el iniciador del proceso, pero su progenie lo estaba elevando a nuevas alturas. Su hijo mayor gobernaba la tribu del Alce con la misma imparcialidad que Wulfgar había mostrado varias décadas antes. Su hija mayor estaba casada con el jefe de la tribu del Oso, y la más joven había contraído matrimonio con el guerrero más poderoso de la tribu de la Foca, que se pasaba la mayor parte del año en el Mar del Hielo Movedizo. Tres hijos supervivientes, de los cuatro que había tenido, habían prosperado en medio de las tribulaciones del Valle del Viento Helado; nueve nietos, fuertes y sanos, se habían convertido en miembros respetables de varias tribus, y ahora su segundo nieto estaba a punto de asumir el liderazgo de la tribu del Caribú.

El cuarto biznieto de Wulfgar había nacido aquella primavera, y, demonios, todavía no había visto al bebé. Sentía esa punzada muy honda mientras yacía con fiebre en su jergón. Pero también, de manera sorprendente, lo invadió una sensación de calma al saber que incluso sin él, el mundo seguiría avanzando; su linaje sobreviviría y progresaría.

Se pasó horas allí tumbado, recordando sus muchas aventuras, a los viejos y queridos amigos, entre ellos a un grupo especial que no había visto desde hacía medio siglo. «Los compañeros del Salón», trató de susurrar, moviendo sus temblorosos labios, un nombre que los cinco amigos se habían ganado con creces en los días de la juventud de Wulfgar.

Ése era el fin para él. Se preguntó si aún seguiría vivo alguno de sus viejos amigos; tal vez lo estuviera Drizzt, y podía ser que incluso Bruenor. Estaba contento y preparado para marcharse, aunque no especialmente ilusionado con morir en su cama.

¿O lo estaba?

Un alboroto fuera de su tienda lo apartó de sus pensamientos. Oyó las palabras de dos de sus compañeros, y una de ellas, *yeti*, removió algo muy hondo en Wulfgar. Se olvidó de la fiebre, levantó el borde de sus pieles y se obligó a ponerse de pie.

Salió a trompicones al exterior y, después de escuchar la noticia, sus miembros recuperaron la fuerza. Totalmente erguido, levantó a *Aegis-fang*, su legendario martillo de guerra.

—No os apartéis de nuestra ruta —ordenó al grupo que se había reunido a su alrededor, asombrados todos ellos de que hubiera logrado abandonar la cama—. Levantad el campamento, recoged los víveres, y poneos en marcha hacia el noroeste.

—¡No abandonaremos aquí al grupo de Canaufa! —exclamó un hombre.

—No —asintió Wulfgar con una mueca irónica—, no lo haremos. Juro que no los abandonaremos.

Algunos cazadores le devolvieron la sonrisa, otros asintieron, pero más de uno movió la cabeza con escepticismo.

—Me debéis esto, os lo ordeno —dijo Wulfgar—. Complacedme por última vez.

¿Cómo iban a discutir con él? El hombre que era un dios para ellos, el guerrero más grande que las tribus del Valle del Viento Helado habían conocido nunca.

Con sus temblorosas y viejas piernas, Wulfgar trepó por las resbaladizas piedras. Ni una sola vez miró hacia atrás, hacia el ya lejano campamento que habían desmantelado. Sus grandes zancadas lo hacían avanzar con rapidez, y no aflojó la marcha, no podía hacerlo, sabiendo que había miembros de su clan en dificultades.

Wulfgar confirmó que eran yetis tan pronto como alcanzó la rocosa estribación y oyó a lo lejos gruñidos y llamadas. Esos sonidos lo transformaron una vez más, como si hubiera recibido una segunda inyección de energía, que le quitaba cada vez más años a su envejecido cuerpo.

—Tempus —dijo casi sin aliento, con voz medio desgarrada—, dame fuerzas en

este día.

Trepando a toda prisa por las rocas, llegó a la cima del roquedo y observó a plena vista la lucha que se desarrollaba abajo. Se estremeció con la visión de un compañero de tribu tendido sobre un charco de su propia sangre, de otro acosado por tres de aquellas bestias corpulentas y peludas como osos, y de un par de mujeres, espalda con espalda, atacando con sus espadas y rechazando a varios de los animales que las rodeaban.

Wulfgar se irguió en toda su estatura, que aún superaba el metro noventa.

—¡Tempus! —bramó al viento del norte, y soltó un resoplido mientras flexionaba los músculos y lanzaba su mágico martillo contra el yeti más próximo.

Cuando cayó a tierra ya estaba muerto.

Wulfgar corrió ladera abajo. Ya no era un anciano, sino que tenía la apariencia del guerrero que se había convertido en héroe en todo el valle y a lo largo y ancho de los dilatados reinos del norte. Clamando a su dios, levantó la mano y aferró el martillo mágicamente retornado, el regalo de un padre enano al que hacía más de cinco décadas que no veía.

Como si absorbiera fuerzas de la magia de aquella arma, se plantó en medio del grupo de bestias más próximo, haciéndolos retroceder con la mano y con el martillo, machacándolos con golpes cortos pero devastadores. Con el rabillo del ojo, percibió que una de las mujeres tenía problemas, y pese a sus propios apuros, el viejo guerrero lanzó su martillo de guerra.

El lanzamiento dio en el blanco, según pudo ver un instante antes de que un yeti se aprovechara de su vulnerabilidad. Saltando sobre él, el yeti alcanzó con sus largas y curvadas garras el abdomen del guerrero.

Wulfgar cogió a la bestia por la cabellera y tiró hacia atrás de su cabeza con tanta violencia que oyó el crujido de las vértebras del cuello. Propinando un fuerte golpe a la peluda criatura bajo la barbilla, la lanzó hacia un lado, y luego dirigió su codo en la dirección contraria, machacándole la mandíbula a otro yeti que se acercaba. El martillo volvió a su mano mientras la bestia retrocedía a trompicones, lo suficientemente lejos como para que Wulfgar le lanzase el arma y le partiese el cráneo.

—¡Tempus! —rugió, y siguió avanzando, zurrando a diestra y siniestra, poniendo cada gramo de la energía de su viejo y vapuleado cuerpo en cada barrido que hacía con el martillo.

Un yeti saltó sobre él desde atrás, y pocos hombres podrían haber mantenido el equilibrio.

Pero Wulfgar, que había cumplido ya los cien años, era uno de esos hombres.

Se sintió agonizar cuando la peluda criatura le dio una dentellada en el cuello, aferrándolo con una de sus garras y lo enganchó por la profunda herida del abdomen que ya manaba sangre. Wulfgar giró para golpear a la bestia, o para cogerla y tratar de librarse de sus garras.

Pero no pudo. Con el yeti a sus espaldas, recorrió varios pasos para acercarse a un gran peñasco, donde dio varias vueltas y se lanzó contra él. Una y otra vez golpeó al yeti contra la roca, y acabó aplastándolo, pero otra bestia saltó sobre él por delante, clavándole las garras y mordiéndolo.

También lo atacó una tercera, lanzándole un zarpazo de refilón, lo que hizo caer a Wulfgar sobre una rodilla.

En ese instante, gritó una mujer.

Con un grito a su dios que sacudió a las mismísimas piedras del Valle del Viento Helado, el testarudo Wulfgar se puso de pie, levantó a los enormes yetis del suelo y extendió sus brazos con tal fuerza que los tres monstruos salieron despedidos. Antes de que pudieran llegar de nuevo hasta él, los golpeó —una, dos y hasta tres veces— con el poderoso *Aegis-fang*. Wulfgar cargó de nuevo, con su larga melena y su poblada barba grisácea flotando al viento.

Lanzó el martillo de guerra y aplastó aún a otro yeti que estaba a su lado, un segundo antes de que pudiera morder la garganta de la última mujer viva, que estaba en una posición vulnerable, inmovilizada por una bestia.

Sin esperar siquiera el retorno del martillo de guerra, Wulfgar se lanzó contra el último monstruo; lo levantó del suelo, vapuleándolo, y se introdujo como una cuña entre el yeti y la guerrera para liberarla del mortal abrazo. Ambos cayeron al suelo revueltos, lejos de la mujer. El yeti clavando sus garras, Wulfgar a puñetazos, y ambos a dentelladas.

Finalmente, Wulfgar consiguió agarrar con una mano el mentón de la bestia, mientras con la otra sujetaba firmemente su espesa melena. La retorció y dio un tirón al mismo tiempo, girándole la cabeza hacia un lado, y manteniéndola inmovilizada, sin hacer caso del fuerte dolor que sintió cuando el yeti lo golpeó en el vientre con una de sus garras, directamente en la herida abierta por dos de sus compañeros.

Luego, girándole la cabeza en sentido contrario, dio un tirón de inusitada ferocidad, y el cuello de la bestia se rompió finalmente. Wulfgar consiguió echar a un lado a la pesada criatura y salir de debajo de ella. Rodando hasta ponerse de rodillas, cogió su martillo de guerra y trató de levantarlo, pero cuando vio que la lucha había terminado, que todos los yetis estaban muertos o habían huido, las fuerzas lo abandonaron. Esperaba haber salvado a alguien más que a una mujer, que alguno de los cinco que yacían alrededor de ella no muriera a causa de las heridas.

En ese momento, estaba de espaldas, mirando hacia lo alto y contemplado la nieve que caía con el fondo de un cielo gris plomizo. Sobre él apareció una imagen, la de Brayleen, la guerrera, y detrás de ella estaba Canaufa, su compañera de lucha, ayudando a un hombre joven y fuerte.

Wulfgar sonrió.

—Anciano Wulfgar, quédate tranquilo —dijo Brayleen con la voz más reconfortante que pudo adoptar—. ¡Te llevaremos a casa!

Se volvió hacia los otros dos supervivientes, pero Wulfgar sabía la verdad, sabía

que su camino había llegado a su fin inevitable. La cogió por la muñeca y no la dejó continuar. Cuando ella lo miró con curiosidad, la contenida sonrisa del héroe respondió a todas sus preguntas.

—Echales una ojeada a los demás, a ver si hay alguien más vivo —susurró él, y cada palabra la pronunció con la dificultad que le imponían los estragos de sus heridas y de su enfermedad.

—Están muertos; los tres muertos —respondió ella.

—Entonces, volved todos al campo de batalla —les ordenó.

—Anciano Wulfgar —susurró ella, conteniendo las lágrimas.

—Llora por los demás —le dijo con voz firme y tranquila, y en efecto, una gran calma lo había invadido.

Tenía plena conciencia de que estaba escribiendo el final de su relato, allí y en ese instante, y le proporcionó un gran alivio saber que era el de una vida bien vivida.

—Tu monolito será el mayor que se haya construido jamás en el valle —le prometió el hombre, Ilfgol, y él tampoco podía contener las lágrimas, que inundaban sus ojos y resbalaban por sus mejillas.

Wulfgar tuvo en cuenta la nieve —habría una tormenta de nieve ese día— y supo que la pira sería sólo simbólica. Porque al igual que tantos compañeros suyos, quedaría abandonado en el níveo vacío del invierno inmisericorde del Valle del Viento Helado.

Con las pocas fuerzas que le quedaban, le alargó Aegisfang a Brayleen.

—Ni las bestias ni los goblins del valle lo tendrán —dijo—. Ni el pueblo de las Diez Ciudades, ni los enanos de los que procede. Es para la tribu, para el guerrero más digno.

—Para Brayleen, entonces —afirmó rotundo Ilfgol, y Canaufa asintió.

Pero Brayleen se resistió con firmeza.

—Para Bruenorson —le aseguró a Wulfgar, y el corpulento héroe sonrió ante aquella bienvenida promesa.

Por turno, los tres estrecharon la mano de Wulfgar, y se inclinaron para besarlo y para darle las gracias por su valiente rescate.

Luego, se fueron todos —ésa era la costumbre en el Valle del Viento Helado—, y Wulfgar dejó descansar a gusto su destrozado cuerpo, invitando a la muerte a que se lo llevara.

Para gran sorpresa suya, llegó anunciada por una melodía, y la canción que sonaba era dulce y atractiva. No supo realmente si se trataba de su cuerpo físico o de su espíritu que lo abandonaba, pero por alguna razón que no entendió, se estaba arrastrando por el barro y la nieve. No sentía el frío ni oía el viento.

Sólo la canción, que lo llamaba, haciéndole señas para que siguiera adelante, aunque él no sabía dónde estaba ni hacia dónde iba.

Tampoco sabía cuánto tiempo se había estado arrastrando; sólo sabía que finalmente la oscuridad se cerraba sobre él. Desafiante, el viejo bárbaro se puso de

pie cuan alto era y elevó sus brazos todo lo que pudo. Parecía estar pidiendo a su dios que se lo llevara con él, pero antes de gritar, se dio cuenta de que tenía ante sí el panorama más insólito: un espeso bosque, en plena floración primaveral, y completamente fuera de lugar en el Valle del Viento Helado.

Algo vino volando hacia él y lo golpeó en el pecho. Reaccionó con la suficiente rapidez como para cogerlo antes de que cayera al suelo, si bien ese movimiento lo hizo arrodillarse, al mismo tiempo que lo abandonaban las fuerzas.

Con mano temblorosa consiguió acercar el objeto: una talla de hueso de una mujer con un arco.

Los pensamientos de Wulfgar se remontaron muchos años atrás mientras examinaba la talla de marfil, que le recordaba mucho a otra que había visto una vez, y la técnica del tallado, que era muy similar a la de otra figura que había visto en el pasado.

Sus débiles dedos dejaron caer la talla al suelo, y Wulfgar se puso a cuatro patas. Obstinadamente, empezó a reptar. Más allá del límite de sus mermadas fuerzas, siguió reptando en dirección al bosque y a la música, y se adentró tanto en el bosque como en la música, hasta que finalmente se derrumbó.

En la oscuridad, la música siguió sonando, y Wulfgar disfrutó sus dulces notas, y deseó seguir oyéndola por toda la eternidad.

Abrió los ojos un poco después; no sabía cuánto tiempo había estado tendido en la nieve.

—¿Toda la estación? —preguntó en voz alta, porque el aire circundante era tibio y estaba saturado por el aroma de las flores.

Sus rodillas no estaban heridas. Su abdomen se había recuperado. Su respiración era fuerte y clara.

Lleno de confusión, Wulfgar se levantó hasta ponerse de rodillas, y antes de abrir los ojos, oyó una voz que venía de muy, muy lejos.

—Bienvenido, viejo amigo —dijo Regis del Bosque Solitario.

Wulfgar se quedó de piedra. Luego se levantó asombrado al ver ante sus ojos a Regis, de pie en un sendero bordeado de macizos de bien cuidadas flores, y junto a un pequeño y tranquilo estanque. Una ligera capa de nieve cubría la flora, pero no era precisamente invernal.

Wulfgar permaneció erguido, más erguido de lo que había estado en décadas, y volvió a sentirse fuerte, lleno de energía y sin los dolores en las articulaciones que habían acusado los rigores de la edad durante tantos años.

Quería hacer mil preguntas, pero no le salían las palabras, y se puso furioso sacudiendo la cabeza con una asombrada incredulidad.

Entonces, casi se desplomó porque del otro lado del estanque apareció ella.

Catti-brie. La mujer a la que había amado en su lejana juventud, y apareció exactamente con el mismo aspecto que tenía hacía décadas, prácticamente una adolescente, una muchacha.

—Es imposible —musitó el bárbaro, y se dio cuenta de que avanzaba hacia ella como si lo empujara algo mágico.

Sus zancadas eran cada vez más rápidas, mientras la mujer, que seguía cantando, se alejaba y desaparecía en el bosque.

—¡Wulfgar! —gritó Regis con una potencia tan inusitada que el bárbaro se paró en seco y se volvió en redondo.

Casi en redondo, porque mientras se daba la vuelta, captó su propio reflejo, y ahí se paró y miró fijamente, hasta que el agua se calmó, hasta que se vio claramente a sí mismo, con su espesa y larga melena rubia, su clara y fina barba.

Cabello rubio, no blanco. Grueso, no debilitado por el paso de un siglo. El cabello de un hombre joven.

Se sintió presa del pánico y miró a su alrededor.

Porque estaba muerto. Tenía que estar muerto.

Pero ésa no era la morada de Tempus.